PLAYSTATION 2 XBOX GAME CUBE CINEMA IN CASA DVD NEW TECH

EvolutioN

IL FUTURO DELL ERTAINMENT Magazine

Ø9
Anno I
Novembre 2002
€4.00

MIDWAY E TRAVELLER'S TALES IN UNA NUOVA COLOSSALE PRODUZIONE

HAVEN

CALL OF THE KING

Evolution Magazine, Anno I N.9 Novembre 2002, sped. in abb. post. 45% art.2 comma 20/B legge 662/23-12-96 Filiale di Roma - Mensile

I GIOCHI DEL MESE

KINGDOM HEARTS / PRO EVOLUTION SOCCER 2 / GTA VICE CITY / RATCHET & CLANK / ETERNAL DARKNESS / RIDING SPIRIT / GODZILLA DESTROY ALL MONSTER MELEE / BLINX THE TIME SWEEPER / WRC II EXTREME / FORMULA ONE 2002 / HITMAN 2 / SEGA GT 2002 / LEGAIA 2 / MYST III / COLIN McRAE RALLY 3

CINEMA IN CASA

APPARECCHI HOME THEATER
12 PAGINE DI PROVE

KINGDOM HEARTS

12 PAGINE DI PROVE HT

Evolution Magazine
Anno I, Novembre 2002 - N.9

DIRETTORE
Roberto Lucchesi
(r.lucchesi@technipress.it)
VIDEOGAMES
Giuseppe Nigro
(g.nigro@technipress.it)
HOME ENTERTAINMENT
Gian Luca Di Felice
(g.difelice@technipress.it)
REDAZIONE
Nicodemo Angì, Davide Belardo, Andrea "Negative" Boschiere, Daniele Bertocci, Daniele Ceccarelli, Filippo Facchetti, Gian Luca Di Felice, Massimiliano De Ruvo, Emidio Frattaroli, Ornella Lepre, Stefano Manin, Simone Menghini, Giuseppe Nigro, Edoardo Pili, Maurizio Quintiliani, Elena Raugei, Paolo Santagostino
DIRETTORE RESPONSABILE
Mauro Neri
Evolution Magazine è una pubblicazione TechniPress S.r.l.
Via della Bufalotta 374 F, 00139 Roma
Tel. 06 8720331, fax 06 87139141
Registrazione del Tribunale di Roma n. 494/2001 del 6/11/2001

Abbonamento a 11 numeri: Italia 44 euro; Europa e paesi del bacino mediterraneo (spedizione via aerea) 80 euro; Americhe, Giappone, Asia etc. 120 euro (spedizione via aerea); Oceania 140 euro (spedizione via aerea).

PRESIDENTE DEL C.d.A.
Massimo Canzona
PUBBLICITÀ
Roma: Massimo Canzona, tel. 06 87203357
Alessandro Scansani, tel. 06 87203352
Loredana Palomba (coordinamento), tel. 06 87203353
Milano: Studio Resmini
Via Ugo Betti 31, 20135 Milano
Tel. 02 33403358, fax 02 33499312
UFFICIO AMMINISTRATIVO
Elena Caporusso, tel. 06 87203358
DIFFUSIONE E ABBONAMENTI
Matteo Piemontese, tel. 06 87203351
Stampa: Omnimedia S.r.l.,
Via del Policlinico 131, 00161 Roma
Distribuzione per l'Italia: Parrini & C. S.r.l.
Piazza Colonna 361, 00187 Roma.
Tel. 0669514.1 - Fax 0669940697

ISSN 1593-6171

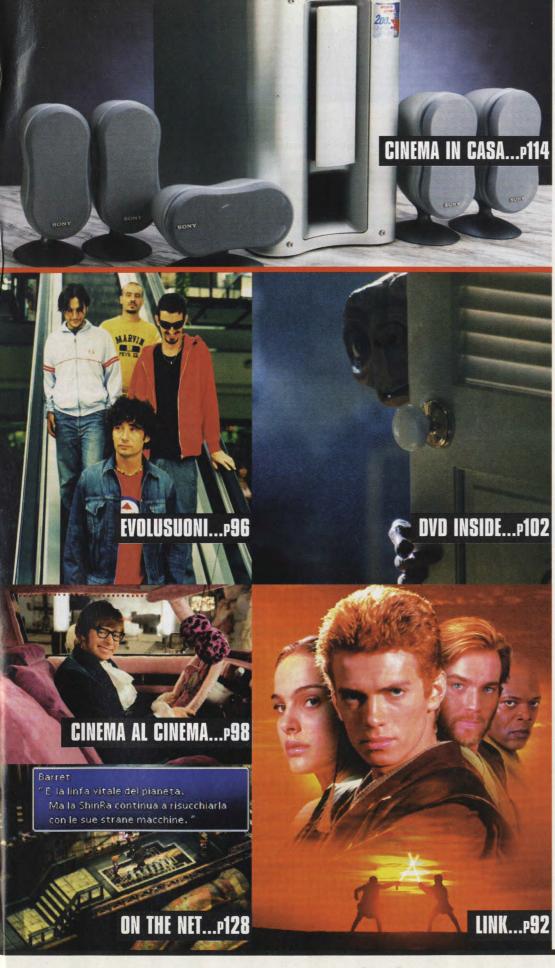
CINEMA E VIDEOGIOCHI, UN RAPPORTO SEMPRE PIÙ STRETTO

No, cari lettori, stavolta non mi sto riferendo alla possibilità di sfruttare PlayStation 2 e Xbox anche come lettori DVD, ma ad un argomento che, a giudicare dalle lettere che ci arrivano in redazione, sta diventando sempre più caldo: quello relativo al livello generalmente piuttosto scarso delle trasposizioni da videogioco a film e viceversa.
Mediamente, il giudizio dei lettori su tali trasposizioni è infatti piuttosto negativo: effettivamente non posso dar loro torto, trattandosi spesso di pure operazioni commerciali messe in atto esclusivamente per sfruttare la fama raggiunta dal videogioco (nel caso di trasposizioni da videogioco a film) o dal film (se invece la trasposizione è da film a videogioco). Nelle pellicole di questo tipo la sceneggiatura è quasi sempre scontata ed esageratamente "spettacolarizzata", mentre invece nei videogame le situazioni di gioco tendono ad essere banali e poco coinvolgenti, come spesso abbiamo fatto notare nella nostra rubrica "Link", anello di congiunzione tra il mondo del cinema e quello del videogioco.
Fortunatamente, tuttavia, ci sono state (e continuano ad esserci) molte importanti eccezioni: i primi esempi che mi vengono in mente sono la saga di "Guerre Stellari" ed il film "Final Fantasy", dove il regista giapponese Hironobu Sakaguchi è riuscito nella non facile impresa di ricreare la magica atmosfera della fortunatissima serie della SquareSoft.
A ben pensarci, cinematograficamente parlando alcune delle cose migliori si sono viste quando il cinema ha parlato di videogame senza trasposizioni di sorta: mi viene da pensare ad esempio a piccoli gioielli diventati dei veri e propri "cult" come "Giochi stellari" di Nick Castle (dove un superappassionato di videogiochi viene ingaggiato da una razza aliena per combattere una vera guerra spaziale) ed i più noti "Wargames" di John Badham e "Tron" di Steven Lisberger, nel quale le splendide musiche "semi-sperimentali" di Wendy Carlos (autrice anche della colonna sonora di "Arancia Meccanica") accompagnavano le prime sequenze (correva l'anno 1982) interamente realizzate con l'ausilio del computer.
In conclusione, sono fermamente convinto che in futuro il rapporto tra il cinema ed i videogame sarà sempre più stretto, vuoi per le sempre più avanzate tecnologie digitali (computer graphics in primis) a disposizione dei registi (che permetteranno di ricreare in maniera sempre più "realistica" i personaggi e le scenografie immaginarie dei giochi), vuoi, dall'altra sponda, per le qualità "home theater" (pensiamo ad esempio all'audio multicanale) delle console di ultima generazione. Nella speranza che tutto questo ben di Dio tecnologico venga utilizzato non solo per colpire il giocatore/spettatore con "effetti speciali" fini a se stessi, ma soprattutto per innalzare il livello artistico dei film ispirati ai videogiochi e per rendere più coinvolgenti (e quindi divertenti) i videogiochi di ispirazione cinematografica (e non solo loro).
Buona lettura.

Roberto Lucchesi

SOMMARIO

UN RAPIDO COLPO D'OCCHIO SU QUANTO TROVEREMO NELLE PAGINE DI EVOLUTION

CINEMA IN CASA...P114
EVOLUSUONI...P96
DVD INSIDE...P102
CINEMA AL CINEMA...P98
Barret
" E' la linfa vitale del pianeta.
Ma la ShinRa continua a risucchiarla
con le sue strane macchine. "
ON THE NET...P128
LINK...P92

MAILBOX

FILO DIRETTO CON I LETTORI

PS2 on line

Cara redazione di Evolution, complimenti per la vostra rivista che reputo davvero ottima sotto tutti i punti di vista, a cominciare dalla carta! Mi piace soprattutto per l'affidabilità delle recensioni (anche se Stuntman meritava almeno 7) e per le foto grandi e chiare. Ho letto il servizio su Xbox Live di questo mese e sono rimasto colpito dalle strategie che Microsoft sta adottando per conquistare il mondo, pardon il mercato. Non vi sembra che sotto l'aspetto internet, Sony sia rimasta un po' indietro? Sapete dirmi se e quando PS2 godrà di un sistema "live" come quello di Xbox? Mi piacerebbe molto giocare a Gran turismo on-line o a qualche RPG della Square con giocatori di tutto il mondo, ma di questo passo dovrò acquistare una PS2 giapponese (e sperare che funzioni)! Vi saluto e spero di essere pubblicato nella Mailbox!

Ciao da Agumon!

Ciao Agumon (parente dell'omonimo personaggio della serie Digimon?), come vedi ti abbiamo pubblicato nelle pagine della Mailbox di questo mese. Per ciò che riguarda un sistema di gioco in rete simile ad Xbox Live, la sezione europea di Sony Computer Entertainment ha da pochi giorni diramato le prime notizie ufficiali. Puoi leggere tutto quello che c'è da sapere nelle news di questo mese. Per tua sfortuna, Final Fantasy XI di Square non è stato annunciato in versione europea, almeno per il momento.

Stefano Manin

Evolution al cinema

Mitica redazione di Evolution,
non ho parole, avete addirittura pubblicato due mie e-mail sullo stesso numero... mille grazie! Passando oltre, devo ammettere di essere stato molto colpito dall'ottima recensione de "La cosa", un gioco che sembra decisamente buono, così come lo è il suo film d'ispirazione. Il fatto importante è che questo titolo è uno dei pochi esperimenti ben riusciti di trasposizione da film a videogioco. Ancor più raramente si è verificato l'opposto (da gioco a film). Vorrei riflettere su questo. Pensandoci bene, dobbiamo convenire che cinema e videogiochi hanno tante affinità e possono quindi considerarsi stretti "cugini". Allora perché non si riesce ad ottenere una degna trasposizione, ma soltanto schifezze? Secondo me, la risposta è una sola: c'è stata una profonda INCOMPRENSIONE. L'aspetto che più delude dei film su licenza videoludica è senz'altro la trama, scontata e priva di interesse, mentre gli effetti speciali sono abbondantissimi e sorprendenti. Lo sbaglio è proprio qui, perché videogioco non vuol dire solo effetti grafici e spettacolari filmati in CG, ma videogioco vuol dire anche, e soprattutto, cura per i personaggi, atmosfera, trama solida, POESIA: grazie a queste caratteristiche si distingue un capolavoro da un ammasso informe di dati. Non bisogna poi esser geni per capire che non tutti i videogiochi si adattano a trasformarsi in pellicole. Pensiamo, per esempio, a Mario Bros: come si può pretendere di riprodurre in un film l'atmosfera del bizzarro mondo del mitico idraulico? È una sfida persa in partenza. Con ciò non vorrei farla troppo facile, non è certo mia intenzione, ma credo che con un po' di buona volontà e con il giusto soggetto si riuscirebbe a trionfare. In Resident Evil, ad esempio, non mancano certo gli effetti speciali, ma oltre a questi è presente una trama che non è un inutile contorno, bensì coinvolgente. Credo di essermi spiegato, e intanto aspetto Silent Hill-The Movie (!).
Sao

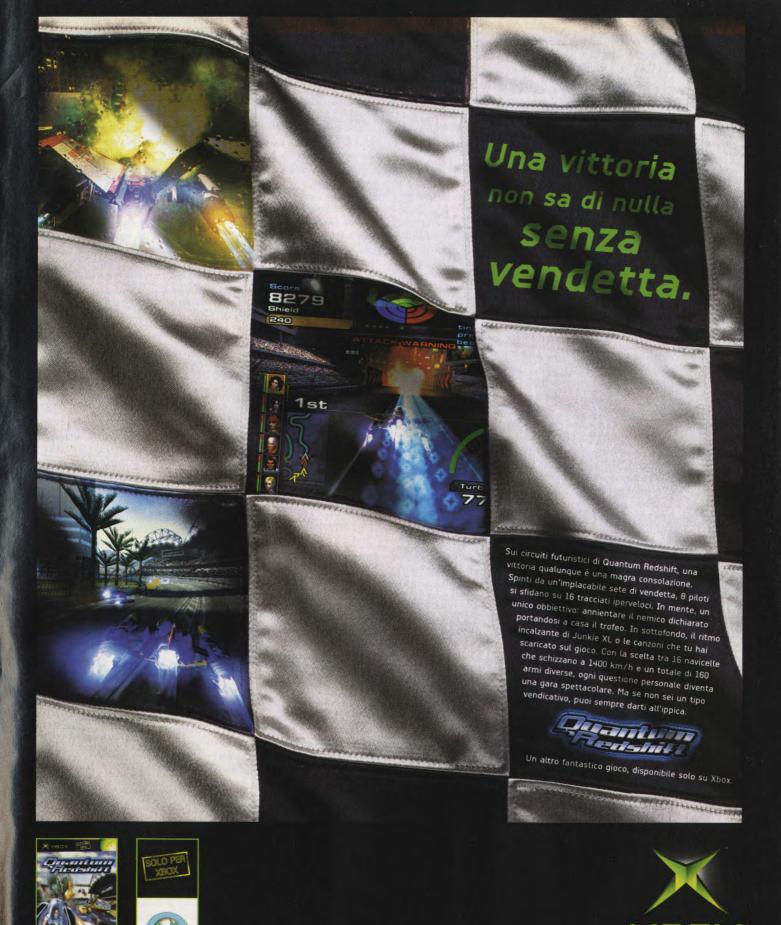
Vulgar Hurricane

Noi invece aspettiamo The House of the Dead, Max Payne, il film di Dead or Alive, quello di Pac Man e quello di Shinobi: ebbene sì, sono questi gli ultimi film annunciati, ispirati al mondo dei videogiochi. Se il secondo mondo attinge a piene mani dal settore filmico per i propri prodotti più altisonanti (attendiamo curiosamente le prime immagini di Matrix – The Videogame) da oltre vent'anni, la mecca del cinema ha tentato con alterni risultati di traslare sul grande schermo gli eroi più famosi dei videogiochi. Come tu stesso affermi, bisogna sì riporre molta attenzione durante la fase di sceneggiatura, ma è altresì importante scegliere un videogioco di successo che ben si adatti ad essere convertito su "pellicola". Ricordo con tristezza i mediocri risultati ottenuti da Street Fighter e Mortal Kombat (anche se quest'ultimo ha beneficiato di ben due sequel) senza dimenticare lo squallido Double Dragon (ogni tanto lo passano su qualche TV privata...). L'esperimento Final Fantasy, geniale sotto molti aspetti, e curato dalla stessa Square, non ha dato i risultati sperati: per quanto la sceneggiatura fosse stata scritta ad hoc per tale pellicola digitale, l'effetto finale era discontinuo: la poesia di cui tu parli riguardo i videogiochi era qui presente in dosi abbondanti, ma mancavano del tutto i personaggi, ridotti a squallidi stereotipi mai sviluppati sul lato introspettivo. La cosa che spiace di più è che non è previsto nessun sequel delle avventure della dottoressa Aki Ross e della saga Square al cinema. Molto diversa, invece, la situazione quando le case cinematografiche traggono solamente spunto da videogiochi (e fumetti) e non utilizzano licenze ufficiali: la possibilità di espandere le proprie idee, o di limitarle in casi di difficile implementazione, consentono agli sceneggiatori di realizzare opere dalla struttura meno rigida e più variegata. Esempi positivi di questa tendenza sono l'ormai celebre Matrix, alcuni gradevoli film con Jackye Chan, la nuova trilogia di Guerre Stellari e il recente XXX, pellicole che presentano al loro interno, vere scene "da videogioco" ma non sono trasposizioni di nessun titolo visto su PC o console. Se la redazione di Evolution lavorasse per una casa di produzione hollywoodiana, pondere-

PHOTOSHOP

Certo che se Rocky avesse avuto un avversario di questo fascino, dubitiamo sarebbe riuscito a batterlo... Ad ogni modo, la modella qui a sinistra è stata una delle testimonial del Rocky party che si è tenuto allo Sport Café di Haymaket (Inghilterra) ad opera della Rage. Il titolo, disponibile per tutte e tre le console di punta, si è dimostrato più che valido.

Il simpaticissimo Andrea Giolito, product manager di Xbox per l'Italia, saluta i lettori di *Evolution* dallo SMAU 02.

Ancora Rage, ancora un titolo multiformato: questa volta si tratta di Big Mutha Truckers, un gioco di corse dedicato ai bestioni a motore che è possibile incontrare nelle lunghe "freeway" americane. La foto mostra una delle ragazze immagine di Rage durante la cerimonia di lancio a Londra.

rebbe bene sulla scelta del videogioco dal quale sviluppare un film. Diciamo che punteremmo ad una storia originale prendendo solamente scenari, ambienti e situazioni da un videogame. Il primo film che produrremmo? Sarebbe ispirato all'intramontabile Speedball 2! E voi? Cosa ne pensate? Scriveteci e fateci sapere quali sono i videogames che, secondo voi, meriterebbero una trasposizione cinematografica e diteci anche quali attori vorreste scritturare e a chi affidereste la regia... ne vedremo delle belle!

Giuseppe Nigro

Pallavolo su PS2?

Spett.le redazione di Evolution, recentemente sono venuto a conoscenza della possibilità che venga messo in commercio un gioco per la PS2 interamente dedicato alla pallavolo. Dovrebbe essere strutturato in forma di campionato (italiano ed internazionale) e dovrebbe essere possibile utilizzare tutte le squadre del campionato italiano, e non, contenenti i nomi autentici dei giocatori. Ho addirittura sentito che il gioco verrà prodotto in collaborazione con Andrea Lucchetta. Sapete darmi qualche delucidazione o informazione aggiuntiva a tal merito? Vi ringrazio e Vi porgo cordiali saluti.

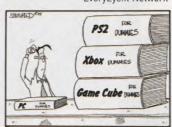
Gianmarco Giardi

Ciao Gianmarco, grazie per averci scritto. Attualmente non siamo a conoscenza di questa inedita produzione: non sappiamo dirti se e quando PS2 godrà di un gioco dedicato alla pallavolo ma le voci da te "udite" non ci lasciano indifferenti. Non appena sapremo qualcosa di certo a riguardo, non mancheremo di comunicarlo a te e a tutti i nostri lettori.

Stefano Manin

Upgrade mania

Scandagliando empiricamente i connotati peculiari dell'industria videoludica, non ci si può esimere dal menzionare la sua storica instabilità. Che sia un retaggio dell'endemica predisposizione al rischio o pervenga dell'insana predilezione per i terreni dall'elevato tasso di sdrucciolevolezza non è dato saperlo, fatto sta che il mercato videogiocoso è stato testimone d'un cospicuo numero d'imbarazzanti capitomboli, d'imprevedibili decadute d'imperi finanziari oltre che d'una quantità imprecisata di stravolgimenti in seno alle più eminenti softco.
I successi planetari dei sistemi targati Sony hanno temporaneamente cementato le fondamenta di questo mastodonte dai piedi burrosi, instillando nella comunità filoludica un atipico senso di fiducia in un futuro tendenzialmente più sereno.
A onor del vero, si è passati da una parcellizzazione oligarchica del mercato, ad una sorta d'egemonia assoluta, ad un regime pressoché monopolistico latore d'irriferibili illazioni, astruse congetture nonché di laceranti discussioni in merito alla concreta plausibilità del messianico avvento d'una piattaforma unica.
Così non è stato ed ora, dopo mesi di aspri dibattiti pseudo-intellettuali, c'è consentito assaporare i frutti germogliati nel campo concorrenziale congiuntamente coltivato da Microsoft, Nintendo e da Sony medesima. Che l'idilliaco momento possa perdurare? Non sia mai. Non fraintendetemi, non voglio certo manifestare un'indole fatalista di stampo medievale (e quindi essere etichettato come un inguaribile portasfiga), però dalle notizie che gonfiano la Rete con cadenza quotidiana, spira, nella testolina di chi vi scrive, il gelido vento della burrasca a stelle e strisce. Il colosso Usa menzionato poc'anzi, infatti, ha evidenziato a più riprese l'oggettiva impossibilità di poter depredare la multinazionale nipponica del prezioso scettro -delle vendite Hw, of course- che detiene da anni, perlomeno nell'immediato.
Xbox è dunque da intendere alla stregua d'un pregevole apripista, d'un lucido stratega che valuta la potenza del nemico, soppesa l'estensione del campo di battaglia, stringe efficaci alleanze e tenta d'agevolarsi il consenso delle masse con offerte eccellenti, al fine di ragguagliare con dettagliata scrupolosità il quartier generale. Tutto molto bello. Ma quanto intercorrerà fra la presa visione dell'ipotetico rapporto stilato dalla console in sovrappeso per antonomasia e l'inizio d'un nuovo conflitto? Già prefiguro uno strabocchevole zio Bill che si sfrega le mani dinanzi al famigerato "pulsante rosso", mentre milioni di Xbox 2 si congedano in lacrime dalle rispettive famiglie prima di essere catapultati sul terreno di gioco...Ops...di guerra.
Il ponte di cristallo che regola l'avvicendamento tra una generazione di macchine e quella successiva s'è, nel tempo, inconfutabilmente incrinato e nel caso MS dovesse risolversi in favore d'una rinnovata politica bellicosa, stiate pur certi che la struttura portante non reggerebbe, cagionandone così la rovinosa caduta al suolo. Destino crudele.
In conclusione, suppongo che la questione sia sintetizzabile in una mera manifestazione di prontezza; nel senso, l'utenza console sarà pronta ad assoggettarsi ai repentini tempi d'aggiornamento con cui da sempre si barcamena la popolazione del mouse?

Saimon Paganini
EveryEye.it Network

Console da aggiornare di frequente alla stregua dei Personal Computer? In cuor nostro speriamo che ciò mai avvenga, giacché proprio per sfuggire a siffatti cambiamenti improvvisi, cospicua parte dei giocatori PC (sarebbe più giusto chiamarli ex-giocatori PC) è migrata, durante gli ultimi anni, verso lidi più cheti dal punto di vista tellurico anche se meno raffinati (mio personale punto di vista) rispetto alla tecnologia mangia-mega-hertz degli elaboratori da tavolo. Si diceva del progresso tecnologico, ebbene, consentimi di condividere il tuo dubbio: se Xbox 2 uscisse davvero nel 2004, è probabile che anche PS3 precorrerebbe la sua venuta al mondo (attualmente fissata per il 2005), generando una "pericolosa" e mulinante reazione a catena che potrebbe sconvolgere l'intero equilibrio di un sistema di mercato avviato. Sarà in grado di destreggiarsi l'utente medio, non certo avvezzo a tali upgrade? La risposta alla tua domanda è quanto mai difficile. Personalmente vedo una fascia di utenza elitaria, "gli innovatori", disposti a sostenere eventuali spese per "l'evoluzione" della specie (leggi console) e, solo, più tardi, la gran massa videogiocante che, di fronte al primo, inevitabile, deprezzamento del nuovo hardware prenderne in considerazione l'acquisto. Di conseguenza, credo fortemente che, messe le case produttrici di fronte ad una situazione simile, il tempo di attesa tra una console e la sua erede, ritornerebbe di nuovo sopra i livelli di guardia, con buona pace mia e tua. Per quanto mi riguarda, mi ritaglio uno spazio all'interno della massa: odio upgradare il mio PC, non ho voglia di comprare una nuova console ogni 4 anni.
Restano, però, da conoscere le strategie di mercato di Nintendo a riguardo...

Maurizio Quintiliani

Irrealtà virtuale

Carissima redazione di Evolution, vi faccio i complimenti per il modo in cui trattate la vostra materia, che è per me fonte di inesauribile divertimento e svago da ormai molti anni. Senza stare ad annoiarvi, raccontandovi la storia della mia vita (si può dire che i coin-op li ho giocati davvero TUTTI), vi rivolgo una domanda: tutto qua? "Tutto qua" cosa, direte voi? Tutto qua il progresso tecnologico rispondo io. Ora che tutte e tre le console sono uscite sul mercato, possibile che ci si riduca sempre a giocare al solito sparatutto in prima persona, picchiaduro 3D, platform idraulico e simulatore di pallone? Dove sono le meraviglie che ci erano state promesse dagli sviluppatori? Dieci anni fa immaginavo il futuro dei videogiochi nella realtà virtuale: certo, ciò che vedevamo al cinema con "Il Tagliaerbe" era forse oltre ogni limite, ma almeno con l'arrivo del nuovo secolo, mi aspettavo un esplorazione ulteriore del fenomeno videogame. Credevo di poter vivere situazioni di gioco che prima erano inficiate dalla scarsa potenza di calcolo delle CPU a 8, 16 e 32 bit. Ero convinto che i joypad sarebbero stati sostituiti da una sottospecie di caschi virtuali che ci avrebbero resi partecipi di esperienze davvero tridimensionali. Pensate come sarebbe stato bello combattere contro un avversario non umano guardandolo dritto negli occhi! Ebbene, tornando alla mia domanda iniziale... è tutto qua ciò che ha da offrirci la nuova generazione di console? Grafica migliorata, sonoro multicanale, ma identici schemi di gioco? Pensate che la situazione migliorerà col tempo? Secondo voi quando vedremo la realtà virtuale

nelle nostre case? Nell'attesa di una vostra risposta, vi saluto affettuosamente. Continuate così.

Riccardo Arnesano, Viterbo

Ciao Riccardo, è davvero piacevole ricevere lettere da giocatori come te: le persone che dichiarano di aver giocato tutti i coin-op non possono essermi che simpatiche. Venendo alla tua considerazione, temo, purtroppo per te, che per un sistema di realtà virtuale come lo intendi tu ci sarà da attendere molto, moltissimo tempo. Gli sviluppatori e i produttori di hardware sembrano aver quasi del tutto abbandonato questa idea, vuoi per gli alti costi che toccava sobbarcarsi per realizzare un VR system, vuoi per lo scarso interesse denotato dal pubblico durante la seconda metà degli anni Novanta. Lo scotto che pagarono i primi cabinati VR fu dovuto principalmente all'alienante protesi con cui veniva bardato l'occasionale giocatore (un pesantissimo casco/monitor che faceva sudare al solo sguardo), ma anche alla scarsa definizione del mondo 3D rappresentato e alla mediocre giocabilità che i primi titoli denotavano. Erano i tempi in cui ancora non si applicavano le textures sui poligoni, gli ambienti erano eccessivamente asettici e la velocità non era affatto ragguardevole. Persino importanti software house fallirono in questo campo. Sega nel 1994, fece fiasco con il suo Tecwar (su scheda Model 1), un titolo non immersivo e alquanto noioso (ne furono prodotti solo dieci esemplari) e medesima sorte toccò Taito e UK Virtuality, sviluppatori di Zone Hunter, un mediocre sparatutto in terza persona nei panni di un marine spaziale. La conversione di quest'ultimo fu addirittura annunciata per Atari Jaguar, ma non vide mai la luce.

Dunque, si evince come l'esperimento realtà virtuale sia stato, almeno per il momento, abbandonato. Tuttavia, è possibile trovare in sala giochi, alcuni prodotti che tentano di riesumare le stesse sensazioni: alla recente *Enada* di Roma, ho provato di persona il sistema Global VR un apparecchio dotato di un comodo casco/visore dove era possibile giocare, con una visuale in prima persona, alcuni titoli apparsi recentemente su PC. Nulla di particolarmente innovativo e/o interattivo, purtroppo. Per il futuro prevedo un innalzamento delle capacità di calcolo delle macchine da casa, con conseguente raffinamento della rappresentazione visiva: tra un paio di generazioni potremmo avere dei giochi che sembreranno, in tutto e per tutto, simili alle animazioni in CG che oggi vediamo solo nelle intro dei videogame. Non vedo, però, un futuro per la realtà virtuale nelle mura domestiche. Piuttosto uscirà qualche costoso accessorio o periferica da abbinare alle console di prossima generazione, o a qualche gioco particolare, ma da qui a parlare di realtà virtuale ce ne passa... Chiudo "girando" le tue riflessioni ai nostri lettori: è davvero questo il futuro dei videogames che attendevamo? Fateci conoscere le vostre idee a riguardo.

Maurizio Quintiliani

La seconda console

Un saluto a tutta la redazione di *Evolution*, in particolare al bravissimo Stefano Manin, forse il mio redattore preferito (anche se siete tutti bravissimi). Dopo i complimenti di rito (me la sono guadagnata la pubblicazione?) passo subito alle domande che ho da farvi. Spero che sappiate rispondermi poiché dalle vostre risposte deciderò il da farsi sui prossimi acquisti.
Posseggo una PS2 da ormai oltre un anno e non posso di certo lamentarmi. Sarei, però, intenzionato ad acquistare una seconda console da affiancare alla mia. Perciò ho bisogno di qualche chiarimento:
1 - Uscirà su Xbox la saga di Metal Gear?
3 - Ho sentito dire che Namco comincerà a sviluppare su Xbox e che sono previste le conversioni di Tekken 4 e di Soul Calibur 2 anche per questa macchina. È vero oppure le cose stanno diversamente?
4 - Quanti episodi di Mario usciranno su Game Cube?
5 - Qual è secondo voi il miglior gioco per Game Cube e perché?
6 - Pensate che i prezzi di queste due console subiranno dei ribassi entro breve tempo?
7 - Resident Evil uscirà per Xbox? Perché Capcom ha venduto l'esclusiva a Nintendo?
Vi ringrazio anticipatamente per le risposte e spero di non avervi annoiato con la mia lettera! Ciao!

Luca Invittu da Lecce

Non preoccuparti Luca, non ci arrechi affatto nessun disturbo con le tue domande. Tutt'altro. Poi, dopo aver saputo che sono il tuo redattore preferito, sono molto felice di poterti rispondere direttamente, punto per punto:
1 - Metal Gear Solid 2 Substance è disponibile sul territorio americano dalla prima metà di novembre. Il gioco è una conversione identica della versione PS2 e da noi arriverà il prossimo anno.
3 - È tutto vero. Namco sviluppa anche su Xbox e Game Cube (Dead to Rights è un esclusiva temporale Xbox, ad esempio) e la conversione di Soul Calibur II arriverà su tutte e tre le console. Di Tekken 4 ancora non sappiamo nulla, ma non ci meraviglieremmo se Namco decisse di convertirlo anche per la console Microsoft.
4 - Una domanda da un milione di dollari! Se ti riferisci al platform, sicuramente ci sarà un altro episodio, ma se contiamo tutti gli spin-off dove il baffuto idraulico è e sarà presente, raggiungiamo vette incredibili.
5 - Gli americani dicono Metroid Prime, perché è splendido graficamente, coinvogente e divertente.
Io dico Pikmin, perché è geniale e ben realizzato, anche se un po' breve.
6 - In tutta sincerità, non penso che Microsoft ritoccherà verso il basso la sua offerta visto che il bundle Sega sta andando piuttosto bene. Piuttosto vedo più un abbassamento di prezzo di Game Cube e PS2 o, meglio ancora, delle offerte simili a quella Microsoft.
7 -Per il momento Resident Evil non uscirà su Xbox. Come tu stesso affermi, il gioco è esclusiva Nintendo. Sul perché di tale rapporto privilegiato si potrebbe discorrere per mesi senza venirne a capo. La verità è che in un mercato come questo ci sono in ballo dei grossi interessi economici e le software house fanno di tutto per cercare di conquistare la fetta più grossa. Ad ogni modo, tutto è possibile: magari Capcom farà uscire Resident Evil su Xbox con un sottotitolo differente, in modo da non violare gli accordi con Nintendo e di soddisfare anche gli utenti Xbox (e PS2). La speranza è l'ultima a morire.
Grazie a te per avermi letto sin qui!

Stefano Manin

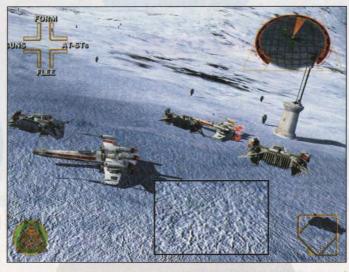
Fate la pace, non la guerra

Prima di tutto salutiamo tutta la redazione di Evolution che continua a migliorare fin dal primo numero.
I nostri più sentiti complimenti. Prima di dire la nostra sulla guerra delle console o dei videogiochi vorremmo specificarvi alcuni termini:
- videogioco: programma che consente di simulare su video, giochi di vario genere;
- guerra(civile o intestina): combattuta con feroce accanimento dai cittadini dello stesso paese divisi in partiti diversi. Come possiamo ben notare i due termini hanno poco o niente a che fare tra di loro e sono, quindi, incompatibili: mentre l'uno porta al divertimento, l'altro causa distruzione! È inconcepibile pensare ad uno scontro interno tra costruttori di sogni e divertimenti, quali sono Nintendo, Microsoft e Sony, senza arrivare ad una distruzione reciproca basata sulla speculazione. Un altro punto su cui non siamo d'accordo sono le critiche infondate rivolte a videogiochi quali Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty e Tekken Tag Tournament. Riguardo al primo non pensiamo sia vero il fatto della breve longevità: forse non vi sarete accorti che per ottenere tutti i bonus presenti nel gioco è necessario portarlo a termine più volte in livelli di difficoltà differenti aumentando così notevolmente le ore di gioco. Per quanto riguarda Tekken Tag non vi diamo torto sul fatto che non sia stato quel miracolo tanto annunciato, ma ha rappresentato degnamente il passaggio da una console di 32 bit ad una di 128 bit. Non neghiamo neanche l'esistenza sugli scaffali dei nostri rivenditori di veri e propri giochi "spazzatura", ma pensiamo che esistano molti capolavori per l'una e per le altre console e in definitivo è inutile e controproducente accanirsi su di essi.
Vi preghiamo: pubblicateci! Faremo schiattare di invidia i nostri amici.
PS: "con questo cosa voglio dire? Non lo so, però c'ho ragione e i fatti mi cosano..."

Danilo Di Cerbo '87
Gianpaolo Savastano '88

Riceviamo e volentieri pubblichiamo.

[FILE 04] - BUMP MAPPING E DISPLACEMENT

Dall'alto verso il basso, un esempio di bump mapping applicato ad una sfera con textures e un dispendioso (in termini di risorse) utlizzo del displacement mapping.

L'impressionante bump mapping del livello innevato di Star Wars Rogue Leader, uno dei titoli di lancio di Gme Cube in terra americana ed europea.

COSA SONO

Peculiarità esclusiva delle schede grafiche PC della passata generazione, il bump mapping, grazie alla potenza di calcolo delle nuove console, è un metodo di renderizzazione ormai diffusosi, in questi ultimi anni, anche nei videogiochi per console.

In pratica, grazie al bump mapping, è possibile dotare le semplici textures di un effetto rilievo, senza appesantire la CPU con l'introduzione di ulteriori

elementi geometrici. Il risultato finale è visivamente appagante e dona al giocatore la reale sensazione di avere a che fare con un mondo virtuale ancora più vivo. Pensate solamente all'importanza che ha questo effetto nei racing games: grazie al bump mapping, la rappresentazione del manto stradale appare ancora più dettagliata, così come quella delle gomme, ora dotate di venature in tutto e per tutto identiche a quelle reali. Grazie alle capacità hardware di cui sono dotate, Xbox e Game Cube riescono ad utilizzare molto facilmente questo effetto. PlayStation 2 "paga" la data di nascita, anche se, ad onor del vero, è altresì possibile ottenere risultati soddisfacenti via software anche su questa macchina.

Sia il bump mapping che il displacement vengono utilizzate dai programmatori per generare effetti di rugosità su superfici lisce. In particolare, mentre il bump mapping è solo in grado di simulare i rilievi intervenendo sull'ombreggiatura dell'oggetto, il displacement altera concretamente la forma della superfice. La differenza

Figura 1

Figura 2

Figura 3

In questa foto relativa a Dead or Alive 3 per Xbox, si riconosce il bump mapping sui vestiti dei lottatori, sulla corteccia degli alberi e sul terreno sul quale si muovono le due combattenti.

sarà minima quando la superfice in questione è parallela al piano visuale (**vedi fig.1**), ma risulterà evidente per piani inclinati e superfici curve, soprattutto per alti valori di rugosità (**vedi fig.2**).

COME FUNZIONA

Entrambi i canali di mappatura funzionano con textures convertite in scala di grigio, poiché il calcolo dei rilievi si basa sul livello di bianco dell'immagine: le zone della texture che sono più bianche rispetto a quelle circostanti, verranno "sollevate"; saranno, cioè, in rilievo. Le zone più scure, viceversa, costituiranno, quindi, delle depressioni (**vedi fig.3**).
Una volta appreso il meccanismo, è anche chiaro, dunque, che l'informazione sul colore è inutile, e che l'unico tipo di effetto che si può ottenere con questi sistemi, è il bassorilievo.

VANTAGGI E SVANTAGGI

Non c'è dubbio che il displacement sia molto più realistico e, sostanzialmente, non abbia limiti specifici al di là della lentezza dell'elaborazione. Affinché il displacement sia implementabile è necessaria un'elevatissima densità poligonale, tale da consentire un'accurata deformazione geometrica della superficie. Il rilievo generato dal bump, invece, simula la deformazione solo a livello di luce, e non aumenta la densità poligonale rispetto a quella di una qualsiasi superfice liscia.

Anche su PlayStation 2 si cominciano a vedere numerosi effetti di bump mapping: nella foto, potete ammirare quanto ottenuto dai Criterion via software, utilizzando la loro piattaforma di sviluppo Renderware.

Il bump mapping è, quindi, adatto a generare increspature piccole e fitte, ottenibili con un dispendio relativamente esiguo di risorse, mentre la deformazione geometrica del displacement è da applicarsi solo nel caso di complessi bassorilievi che debbano risultare osservabili anche di profilo. Per la sua pesantezza, il displacement non è adatto ad essere gestito da motori grafici in tempo reale, pur restando, comunque, un ottimo strumento per le produzioni renderizzate. Forse con la prossima generazione di macchine da gioco elettroniche saremo in grado di vedere applicata questa tecnica anche a fasi real-time. Ad ogni modo, nella colonna qui a lato potete ammirare alcune immagine dei giochi che utilizzano il bump mapping.

Alcuni esempi di bump mapping applicato in tempo reale sui moderni videogames. Partendo dall'alto troviamo: Luigi's Mansion per Game Cube, Amped e Wreckless - the Yakuza Missions per Xbox e Tekken 4 per PS2 (si evince dalle cicatrici sul corpo e sul volto di Kazuya).

Il bump mapping di Moto GP (THQ, Xbox) aggiunge molto realismo.

Racing Evoluzione di Milestone, ancora per Xbox, promette davvero bene e mostra già da ora, un ottimo utilizzo del bump mapping.

a cura di Giuseppe Nigro e Claudio Marra Filossa

XBOX 2: APPUNTAMENTO AL 2004

EMERGONO I PRIMI DETTAGLI E LA PRIMA DATA DI IMMISSIONE SUL MERCATO DELLA PROSSIMA CONSOLE MICROSOFT. XBOX 2 POTREBBE VEDERE LA LUCE NEL 2004

Seguendo il dichiarato scopo di voler anticipare le mosse di Sony, le voci trapelate da Rare e Lionhead Studios danno per certo l'arrivo di Xbox 2 per il 2004. La nuova console Microsoft potrebbe montare un processore Intel Pentium 4 a 2.8 Ghz, con 512 Mb di memoria e un processore grafico nVidia di tipo NV30. Sembrerebbe confermata, quindi, la partership con nVidia. Se tali informazioni divenissero ufficiali, vedremmo, per la prima volta, il periodo di vita medio di una console ridotto di un anno. Sarà l'inizio di una corsa all'upgrade? Come reagirà la concorrenza? Per le risposte a queste domande, continuate a seguirci.

PLAYSTATION 2 ON LINE IN EUROPA

DOPO GLI ANNUNCI MICROSOFT RELATIVI AD XBOX LIVE, TOCCA ORA A SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE SVELARE I PIANI PER IL GIOCO ON LINE

Si attendeva con curiosità il comunicato ufficiale SCEE riguardo le possibilità di gioco on line in Europa con PS2: i piani Microsoft in merito a questo settore di mercato sono stati già delineati nel corso delle recenti settimane ma la risposta Sony non si è fatta attendere. A distanza di quasi un anno dal continente americano e dal Giappone, gli utenti europei potranno mettere mano al pacchetto "Broadband Gaming" entro il primo trimestre del prossimo anno. Il pacchetto Broadband Gaming comprenderà una Adattatore di rete Ethernet per PlayStation 2, un gioco on line e un CD di startup con tutto il necessario per configurare i parametri di connessione ad Internet e delle demo di giochi on line di prossima pubblicazione. Per la gestione dei dati del network è richiesta una Memory Card per PlayStation 2, non inclusa nella confezione. A partire dalla primavera 2003, poi, saranno disponibili i primi titoli studiati apposta per avvantaggiarsi del network PS2: Socom US Navy Seals, Hardware: Online Arena, Destruction Derby Online, Twisted Metal Online, Frequency II, My Street, ATV Offroad, This is Football 2004, World Rally Championship Online. Come potete vedere, manca all'appello il bramato Final Fantast XI: pare che Square stessa, per il momento, non sia interessata al lancio europeo del suo capolavoro; ad ogni modo, chi ama i MMORPG potrà divertirsi con una versione appositamente studiata per PS2 di Evequest, uno degli RPG più giocati sulla rete dai possessori PC. Dunque, connessione a banda larga (ADSL come base di partenza): sarà questo il minimo richiesto ai videogiocatori da parte di SCEE per il suo network, che beneficerà del DNAS (Dynamic Network Authentication System), in grado di offrire un ambiente di navigazione sicuro per i consumatori e le aziende. Nessun provider avrà l'esclusiva del network, ma anzi tutte le loro forze saranno concentrate per garantire lo sviluppo ed il miglioramento dello stesso. I test stanno per cominciare in Inghiterra, vi terremo aggiornati sugli sviluppi futuri.

Socom US Navy Seals

My Street

ATV Off Road

Il destino di Final Fantasy XI è avvolto ancora nel mistero. Fortunatamente, gli utenti europei potranno giocare ad una versione di Everquest realizzata appositamente per PS2.

FINAL FANTASY X RADDOPPIA

SEQUEL A SORPRESA PER FFX

Dopo le numerose ipotesi riguardo questo presunto spin-off di Final Fantasy X (inizialmente si pensava ad un gioco d'azione alla *Tomb Raider*), la stessa Square ha annunciato titolo e genere della sua nuova produzione: Final Fantasy X-2, un vero RPG che riprenderà le vicende narrate nell'ultimo episodio apparso in Europa, esattamente due anni dopo la battaglia con il Sin. Le sezioni esplorative beneficeranno di un sistema di controllo più "dinamico", con la bella Yuna, dotata per l'occasione di scollatura vertiginosa e di una coppia di pistole, costretta a saltare e ad aggrapparsi alle numerose sporgenze che domineranno i paesaggi di Besaid Island. L'evoluzione dei personaggi per mezzo della Sphere-Grid sarà completamente assente e il sistema di combattimento perderà le Overdrive e le Overkill risultando, di fatto, maggiormente semplificato. Il primo trailer diffuso da Squaresoft lascia intravedere un ottimo uso delle capacità grafiche di PS2, nonché il valido restyling apportato a Yuna. Presenti anche due inediti personaggi femminili ed il simpatico Wakka. Uscita nipponica fissata per marzo 2003.

Il look della dolce Yuna è ora molto più aggressivo e sexy.

RICHARD BURNS SU CONSOLE

Colin Mc Rae ha un nuovo rivale nel panorama delle simulazioni rallystiche su console: Richard Burns ed il suo World Rally Championship, nuova produzione Sales Curve Interactive, che sarà lanciata nella seconda metà del 2003 su tutte le console di nuova generazione. Ricordiamo che Richard è stato nominato migliro pilota britannico nelle ultime tre stagioni competitive e ha potuto fregiarsi del titolo di campione nella competizione del 2001.

MICRO NEWS

Metal Slug 3 su PS2!
Playmore ha annunciato ufficialmente di essere al lavoro sulla conversione per PS2 di Metal Slug 3, uno degli ultimi giochi d'azione in 2D disponibile ormai da oltre un anno in versione arcade. Ancora non si sa nulla su eventuali modalità aggiuntive o goodies particolari, maggiori dettagli al più presto.

Sega corre ancora
Voci insistenti danno per certo lo sviluppo di Daytona Live e Sega Rally 3, entrambi multipiattaforma ed in grado di usufruire dei servizi di connessione che le nuove console offriranno in Europa. Dayotna Live potrebbe essere esclusiva temporale Xbox, mentre la stessa situazione potrebbe crearsi per Sega Rally 3 con PS2. Uscita prevista per i due prodotti: tra la metà e la fine del 2003.

Hideo Kojima e GBA
In una recente intervista concessa alla rivista specializzata Famitsu, Hideo Kojima conferma il suo interesse per il portatile di casa Nintendo e dichiara di essere al lavoro su un progetto destinato al Gameboy Advance. Vedremo forse una nuova versione tascabile di Metal Gear Solid?

LA VENDETTA DI **WOLVERINE**

UNO DEGLI X-MEN PIÙ POPOLARI AVRÀ UN VIDEOGAME TUTTO PER SÉ REALIZZATO DA ACTIVISION PER I 128 BIT

Ammirato al recente SMAU 02, presso la sala Halifax riservata agli operatori del settore, X-Men: Wolverine's Revenge si dimostra, già dalla beta in lavorazione, come un titolo in grado di far parlare di sé.
Con una storia scritta appositamente da Larry Hama, sceneggiatore dei comics Marvel e con la voce dei famosissimi Mark Hamill e Patrick Stewart, il titolo Activision ci farà vestire i panni di Wolverine, alle prese con una bomba innestata nel suo corpo che andrà disinnescata prima dello scadere delle 48 ore settate. Wolverine dovrà così raggiungere in tempo il Dipartimento H e scoprire il terribile segreto dell'arma X e degli esperimenti che lo hanno tramutato in una spietata macchina da guerra. Dotato di una visuale in terza persona, Wolverine's Revenge ha impressionato positivamente per la sua fludità e per le abilità del protagonista, che vanno dalla possibilità di affrontare i combattimenti eseguendo un interessante numero di combo (con tanto di colpo finale) sino all'utilizzo dei devastanti poteri psichici che aiuteranno il nostro eroe ad aprirsi varchi tra le infrastrutture e ad individuare presenze di vita grazie ai raggi X. Prevista la presenza di altri personaggi della serie come Juggernaut, Magneto, Professor X e Sabertooth. L'uscita di X-Men: Wolverine's Revenge è fissata per aprile 2003, giusto in concomitanza col debutto della seconda pellicola cinematografica dedicata ai mutanti di casa Marvel. Attendete i prossimi mesi per nuovi aggiornamenti.

SAMUS SEMPRE PIÙ BELLA

A POCHI GIORNI DALL'USCITA AMERICANA DI METROID PRIME, I PRIMI GIUDIZI PARLANO DI UN TITOLO DAVVERO D'IMPATTO

"Il miglior gioco mai visto su qualsiasi console". Non lo diciamo noi, ma autorevoli redattori delle più importanti web-zine americane, dopo aver visto la versione definitiva di Metroid Prime, evoluzione 128 bit di una delle saghe ludiche fantascientifiche più intriganti del settore.
La novità principale è che, per la prima volta, Samus, la protagonista del titolo Nintendo, può sfruttare la potenza della grafica poligonale per vivere situazioni di gioco prima impensabili. Samus Aran è chiamata ad investigare su una strana nave-pirata orbitante attorno a Talon IV. Non ci vorrà molto per capire che il sinistro pianeta alieno sarà il campo di battaglia della nuova missione; una missione che riprende in pieno gli spunti classici della saga, ma questa volta da un punto di vista... in prima persona!
A discapito di quanto eravamo portati a pensare durante i primi mesi della lavorazione, pur essendo stato sviluppato dagli statunitensi Retro Studios in luogo di Nintendo stessa, Metroid Prime ha classe da vendere: Samus dispone di un armamentario ampiamente differenziato montato sulla sua corazza e della possibilità di mutare la sua forma in quella di una sfera metallica, possibilità che permette ai giocatore di raggiungere locations nascoste e di risolvere alcuni puzzle essenziali al proseguimento nei livelli. Ciò che colpisce maggiormente è sicuramente l'aspetto tecnico del titolo Nintendo: il livello di dettaglio presente è davvero stupefacente. Dagli effetti speciali di base alle textures "bump-mappate" sino a tocchi di classe quali il nostro volto riflesso sulla visiera del nostro elmetto metalicco, tutto appare studiato alla perfezione per stupire il giocatore. La fluidità costante (60 fps), la possibilità di connettere un televisore progressive scan, il reparto audio in Dolby Digital e la possibilità di interfacciarsi con Metroid Fusion su GBA per scaricare una nuova armatura e il primo episodio della saga (NES, 1986) direttamente su Game Cube, sono i numerosi punti di forza di questo capolavoro annunciato che vedrà la luce in versione europea il prossimo gennaio 2003.

IL DIAVOLO HA SMESSO DI PIANGERE

LE NUOVE IMMAGINI DIFFUSE DA CAPCOM, SVELANO L'ASPETTO DELL'IDENTITÀ DEMONIACA DI DANTE IN DEVIL MAY CRY 2

■ Prosegue senza sosta lo sviluppo di Devil May Cry 2 da parte di Capcom. Ricordiamo che in questo episodio sarà possibile prendere i comandi di un secondo personaggio: Lucia, un agile donzella che sarà dotata di una coppia di affilate lame e di livelli realizzati appositamente per lei. Per quanto riguarda Dante, le ultime informazioni pervenute ragguagliano sulla possibilità di utilizzare le due pistole per far fuoco in due punti separati della scena (il nostro eroe potrà sparare persino con le spalle rivolte all'avversario), di camminare sui muri (proprio come Neo nel film Matrix) e di inscenare violenti scontri a fuoco grazie alla nuova trasformazione in demone che consente al canuto eroe di scagliare spettacolari saette o la sua spada magica sul nemico. Anche i livelli stanno subendo un upgrade sotto diversi punti di vista: saranno ancora presenti le locations all'interno della magione, ma grande spazio sarà dato agli ambienti esterni, con tanto di escursioni su tetti, muri e ponti da parte dei due protagonisti. Detto questo, passiamo alle "cattive" notizie: Devil May Cry 2 farà la sua comparsa sul territorio giapponese solamente il 30 gennaio 2003.

L'uso di due pistole in simultanea consente, persino, di colpire i nemici in direzioni opposte

Nella sua nuova forma, Dante può utilizzare la sua potente spada.

La versione nipponica del titolo Capcom uscirà con due confezioni differenti dedicate a Dante e Lucia.

3DO RIVELA LA SUA APOCALISSE

La caratterizzazione degli ambienti ricorda il primo Devil May Cry.

3DO DIFFONDE LE PRIME IMMAGINI DI FOUR HORSEMEN OF APOCALYPSE

■ ■ ■ Dopo la news esaustiva pubblicata sul numero 7 di *Evolution Magazine*, siamo finalmente in grado di mostrarvi le prime immagini di Four Horsemen of Apocalyopse, mega produzione firmata 3DO che comprenderà 18 livelli di gioco conditi da un bizzarro mix di violenza, sesso e sangue e da un design curato da Simon Bisley, disegnatore di comics quali Judge Dredd e Lobo.

MICRO NEWS

Onimusha 3 WIP

Lavori in corso per il terzo titolo della saga Capcom. L'ultimo Tokyo CG International Festival è stata l'occasione giusta per la Casa di Osaka per svelare alcuni inediti dettagli a riguardo: il character design sarà curiosamente "occidentalizzato" e questo sequel sarà l'ultimo capitolo della prima trilogia. Attendiamo bramosamente le prime immagini.

Un nome per Zelda

Il nuovo episodio di Zelda per Game Cube ha finalmente un nome definitivo: Zelda no Densetsu: Kaze no Takuto che, tradotto liberamente dal giapponese all'inglese dovrebbe suonare più o meno come Legend of Zelda: Winds of Takuto. Il titolo deriva dalla facoltà di Link di manipolare il vento a suo piacimento in determinate situazioni di gioco.

Corse futuristiche per Xbox

Jaleco Entertainment sta per lanciare Pulse Racer, gioco di corse ad ambientazione futuristica, esclusiva Xbox. A bordo dei numerosi veicoli corazzati, dovremo utilizzare il peso della nostra stessa vettura e le armi a nostra disposizione per vincere nelle competizioni. Ciò che differenzierà Pulse Racer dai titoli simili sarà la presenza dell'INFINITRAX, un sistema unico di editor che permetterà al giocatore di creare con semplicità i propri percorsi e di conservarli permanentemente su hard disk. Il battito cardiaco dei piloti sarà evidenziato dalle vibrazioni del pad e ci permetterà di monitorare costantemente il nostro stato di salute. Dal punto di vista tecnico, Jaleco promette un uso estensivo delle peculiarietà Xbox, con effetti quali bump mapping e particellari e una fluidità ancorata ai 60 fps anche in split screen (fino a quattro giocatori contemporaneamente). L'uscita è prevista per il mese di dicembre.

JPRG PER XBOX? SI, GRAZIE!

SI CHIAMA BLACKSTONE: MAGIC & STEEL ED È IL NUOVO JAPAN-RPG DISTRIBUITO IN EUROPA DA THQ PER XBOX

Se PS2 può contare già su numerosi Japan-RPG e Game Cube ha in dirittura d'arrivo il nuovo episodio di Zelda, da oggi, anche i possessori di Xbox potranno giocare un RPG dallo stile prettamente nipponico. Blackstone: Magic & Steel, in sviluppo negli studi Xpec e prodotto da Xicat Interactive, sta per fare la sua comparsa sul territorio europeo entro la fine dell'anno. Ottimamente accolto in terra nipponica, Blackstone ci narra del mondo di Zedan, avvolto dall'oscurità per mano del malvagio Madul (il Dark Lord). I White Wizards ed i Forces of Light (gli abitanti di Zedan) decidono di unire le loro forze per recuperare le sacre Black Stones che potrebbero salvare il pianeta dall'estinzione. Un manipolo di eori, da noi impersonato, è pronto a viaggiare nei luoghi più remoti di Zedan e riportare la serenità alla popolazione. Ben quattro giocatori potranno prendere parte a questo combat/strategy RPG per attaccare le forze del male contemporaneamente attraverso 26 livelli carichi di azione e incantesimi. I personaggi, tutti sapientemente caratterizzati, saranno diversificati in base al ruolo (guerriero, mago, arciere, pirata o ladro) e potranno essere assoldati al termine di ogni missione. I combattimenti avverranno in real-time, alla maniera di Zelda e saranno contraddistinti da elementi gore generati dalle armi bianche a nostra disposizione. Appuntamento ai prossimi mesi per la recensione del titolo distribuito da THQ.

Magia, azione ed ottimi effetti grafici nel nuovo titolo THQ.

TENNIS TARGATO MICROSOFT

LA RISPOSTA MICROSOFT ALLO STRAPOTERE DI VIRTUA TENNIS? ANCORA PRESTO PER DIRLO, MA LE PREMESSE CI SONO TUTTE...

Microsoft sta producendo in gran segreto, la risposta definitiva a quel Virtua Tennis 2K disponibile in questi giorni su PS2 in versione europea: Top Spin. Top Spin sarà il primo titolo tennistico per Xbox a poter sfruttare Xbox Live per aumentare l'eccitazione ed il coinvolgimento dell'esperienza di gioco. Sviluppato dai Power and Magic Developments, Spin Master vanterà 16 tennisti ufficiali del circuito ATP, che potranno essere modificati a piacimento dai giocatori, (sia dal punto di vista atletico che da quello grafico), un repertorio di colpi da far invidia al migliore dei Panatta e numerose superfici di gioco, quali erba, gomma e cemento. L'uscita è prevista per il terzo trimestre del prossimo anno, nel frattempo date uno sguardo alle prime, spettacolari, immagini, nelle quali si può ammirare la realizzazione di spettatori e campi, le textures in alta risoluzione, nonché il look realistico di uno dei tennisti editabili dal giocatore.

Una delle prime, impressionanti, immagini di Spin Master. Foto ritocco o potenza bruta di Xbox?

Il sistema operativo BeOS in azione.

Elena Novaretti e i suoi frattali.

Amiga One in bacheca.

NEWS DAL PIANETA AMIGA

PIANETA AMIGA 2002 CONFERMA IL PERIODO DI NUOVA GIOVINEZZA CHE STA VIVENDO IL GLORIOSO MARCHIO AMIGA

Nei giorni 21 e 22 settembre scorsi, si è svolta ad Empoli, la sesta edizione della manifestazione Pianeta Amiga 2002, l'evento italiano dell'informatica alternativa, organizzato dalla Jasa Communicaton e da Virtual Works.
Non sono mancati importanti espositori, sia italiani che internazionali, così come le conferenze e il mercatino dell'usato, dove era possibile acquistare sia vari modelli di computer (principalmente Amiga) che hardware e software, a prezzi interessanti. La comunità di BeOS, ottimo quanto sfortunato sistema operativo, era rappresentata da ItBUG, un attivissimo User Group che dimostrava su alcuni computer PC le enormi potenzialità del sistema operativo BeOS. Oltre a realizzare dimostrazioni e assistenza, ItBUG metteva a disposizione dei visitatori, numerose copie gratuite di BeOS. Presenza decisamente importante quella di eBay Italia, presso il loro stand, oltre a simpatici gadget, era possibile ricevere informazioni o assistere a dimostrazioni riguardanti le loro offerte sulle attività di compravendita online. Numerosi sono stati naturalmente gli espositori che supportavano Amiga, tra cui Virtual Works, il più importante rivenditore di software e hardware in Italia. Tra i nuovi prodotti presentati, segnaliamo le nuove schede PCI e USB. Darkage Software mostrava i suoi prodotti di punta, tra cui Amiga Classix 3, la loro ultima raccolta di giochi per Amiga (utilizzabile anche su PC e MAC) e il loro nuovissimo programma di effetti video Supreme. Altro espositore preso letteralmente d'assalto dai visitatori, è stato quello dell'unica rivista italiana con CD-ROM dedicata ad Amiga e ai principali sistemi alternativi: Bitplane. Tra gli stand non commerciali, segnaliamo l'Italian fans of Sabrina-online, il primo fan club italiano dedicato al mondo di Sabrina, un fumetto comico disegnato dall'inimitabile talento di Eric W. Schwartz.
Degno di nota era anche lo stand di Elena Novaretti, che mostrava degli incredibili frattali (mai visto nulla del genere!) generati con un software proprietario sviluppato appositamente su Amiga. Per la prima volta in Italia, è stato possibile visionare AmigaOne G3, la nuovissima piastra madre Power PC che rilancia ufficialmente la piattaforma Amiga come sistema alternativo, anche grazie alla possibilità di utilizzare il nuovo sistema operativo AmigaOS 4, presentato in versione preliminare durante la fiera.
Presso lo stand di Thendic France, era possibile ammirare il PegasOS, un nuovo computer bastato su processore PowerPC G3 (aggiornabile con G4) dove si poteva vedere in funzione il sistema operativo MorphOS, compatibile anche con Amiga OS 3.x.
Entrambi i nuovi computer, grazie all'emulazione del processore m68k, offrono una compatibilità con il software attualmente esistente per Amiga, inoltre è possibile installare ed utilizzare numerose distribuzioni di Linux.
A questo punto, non ci resta che darvi appuntamento alla prossima edizione di Pianeta Amiga 2003, sperando questa volta, di poter finalmente acquistare i nuovi modelli di Amiga!
http://www.virtualworks.it/pa2002/
http://www.pianetaamiga.it/

MICRO NEWS

Batman 2

Dopo la discreta performance su PS2, Game Cube, Xbox e GBA, Ubi Soft annuncia un sequel per Batman Vengeance: Batman 2 (titolo provvisorio). Il gioco sarà sviluppato dagli studi canadesi della multinazionale francese e manterrà il background della serie grazie alla licenza DC Comics/Warner Bros. Uscita prevista: quarto trimestre 2003.

Sequel d'eccezione

Il Tokyo International GC Festival è stata l'occasione per Namco di annunciare l'inizio dello sviluppo di Ace Combat 5 (ancora non si conosce la piattaforma al quale sarà destinato) e del nuovo episodio della saga di Ridge Racer, previsto per l'estate 2003, che si preannuncia improntato maggiormente al realismo e che potrebbe persino cambiare nome nella lavorazione definitiva.

Lavori in corso in casa Square

La rivista giapponese Famitsu riporta le dichiarazioni di Yoichi Wada, presidente di Squaresoft riguardo il dodicesimo episodio di Final Fantasy. Wada precisa che la release giapponese di Final Fantasy XII è prevista per il 2003, subito dopo FFX-2 (di cui parliamo in apertura news). Il dodicesimo episodio (e anche il tredicesimo) dell'infinita serie sarà diretto da Yasumi Matsuno, impegnato in passato con Tactics Ogre (Quest, Super Nintendo), Final Fantasy Tactics (PSX, 1997) e del bellissimo Vagrant Story (PSX, 2000).

IL NETWORK DELL'ORRORE

BIO HAZARD TORNA SU PS2 IN UNA FORMA DEL TUTTO INEDITA E QUANTO MAI INTERESSANTE. RIUSCIREMO A VEDERLO IN EUROPA?

Nonostante l'esclusiva Nintendo degli episodi della saga, il marchio Bio Hazard (Resident Evil qui da noi) continua a comparire anche sulla console di casa Sony. Questo nuovo progetto dal titolo provvisorio di Network Biohazard sarà un gioco d'azione online con caratteristiche RPG dove, sino a quattro giocatori contemporaneamente, potranno avventurarsi in una Raccoon City infestata da zombies coriacei e mostri di ogni forma. Ciascun personaggio, da Cindy la domestica a Mark, un reduce del Vietnam, disporrà di caratteristiche proprie e di armi personalizzate. All'inizio della missione i giocatori si troveranno in differenti locations della spaventevole cittadina, ma presto dovranno interfacciarsi per cercare di risolvere gli enigmi più complessi. Capcom punta molto sul ruolo dei PNG: questi non soltanto potranno riferirvi informazioni importanti, ma reagiranno alle vostre azioni trasformandosi spesso in terribili creature.
A noi spetterà salvarli, utilizzando l'antidoto adeguato. Nessuna data di commercializzazione è stata ancora annunciata in Giappone.

Il destino degli abitanti di Raccoon City si intersca con il vostro modus operandi...

UN MARE DI GUAI PER KOEI

ANCORA NOVITÀ DALL'ORIENTE PER XBOX: FROM SOFTWARE HA IN CANTIERE, DA OLTRE SEI MESI, CRIMSON SEA

Nei panni del giovane Sho, un ragazzo rimasto senza memoria, dovremo salvare l'intero universo dalla minaccia aliena in un pianeta Terra situato nell'anno 4500.
Strutturalmente siamo di fronte ad una sorta di sparatutto, action-adventure con caratteristiche RPG: la visuale in terza persona sarà quella principale e, grazie all'ausilio di numerose armi da fuoco, saremo in grado di annientare le orde nemiche che ci si pareranno innanzi (Koei dichiara la presenza su schermo di oltre 1000 alieni alla volta!). Particolare feature di Crimson Sea consisterà nell'apporto che i PNG daranno al vostro alter-ego: questi vi accompagneranno per tutta l'avventura, sparando ed interagendo con voi e con l'ambiente circostante. Tuttavia, non sarà possibile prenderne il comando. Previste delle sezioni stealth. Dal punto di vista grafico si preannunciano esemplari effetti di luce, incredibili "morph al metallo liquido" e una fluidità costante.

LO ZOMBIE CON LA PISTOLA

GUN SURVIVOR 4 RIPRENDE LE ATMOSFERE HORROR INTERROTTE CON IL SECONDO CAPITOLO DELLA SAGA: SARÀ L'ENNESIMO FLOP O UN HIT INATTESO?

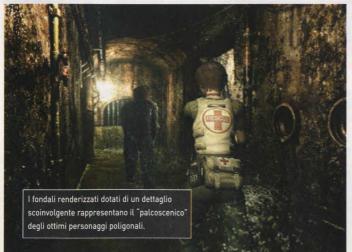
■ Come annunziatovi un paio di mesi fa, Capcom è al lavoro sul nuovo episodio di Gun Survivor, lo spin-off della saga di Bio Hazard (Resident Evil in Occidente) passato alla storia più per la sua doppia debacle PSone/PS2 che per le sue qualità effettive. Bio Hazard: Gun Survivor 4 presenta un nuovo agente speciale proveniente dagli oscuri laboratori Umbrella, di nome Blues, intento a far fuori i numerosi zombi generati dall'accidentale rilascio del T-Virus all'interno di una nave da crociera. Per il momento nulla si sa riguardo eventuali innovazioni o features speciali, tuttavia è confermato il supporto per la Gun-Gon e per un mouse USB.

Il dettaglio degli zombies appare molto più elevato rispetto all'ultimo episodio di Gun Survivor.

RESIDENT EVIL RICOMINCIA DA ZERO

DOPO L'OTTIMO REMAKE DEL PRIMO EPISODIO DI RESIDENT EVIL, I POSSESSORI DI GAME CUBE SCOPRIRANNO DA DOVE È COMINCIATA L'INTERA VICENDA

■ Dopo aver svelato i nuovi spin-off della saga di Resident Evil in uscita prossimamente su PS2, non possiamo fare a meno di parlare di Resident Evil Zero, sequel/prequel esclusiva di Nintendo Game Cube e in uscita in versione americana in questo periodo.
La trama si svolge il 23 luglio 1988, esattamente 24 ore prima degli eventi che hanno portato Chris Redfield e Jill Valentine nel maniero misterioso. Nei panni di Rebecca Chambers, sotto gli ordini del comandante Enrico, ci troveremo ad investigare sulla misteriosa sparizione di un convoglio militare e del suo equipaggio, ridotto ormai in fin di vita da famelici mostri. A bordo del treno faremo presto la conoscenza dell'unico sopravvissuto: un detenuto di nome Billy Coen, ufficiale della marina condannato dalla corte marziale. La situazione di pericolo nella quale i due verranno a trovarsi sarà l'occasione adatta per stabilire un rapporto di collaborazione: grazie all'inedito *Partner Zapping System*, sarà possibile, in qualsiasi momento, "switchare" tra i due personaggi alla semplice pressione di un tasto. Tale caratteristica apre una corposa dose di nuove opportunità per i giocatori: nel primo livello presente nella demo provata, ad esempio, è possibile far interagire i due per aprire una misteriosa valigetta sigillata da due lucchetti. Inoltre, qualsiasi sia il personaggio controllato, il secondo ci seguirà costantemente (a meno che non gli si ordini di fermarsi ed attendere), persino durante gli scontri a fuoco con gli zombies, durante i quali si prodigherà ad aiutarci in maniera tutto sommato apprezzabile. Modificato anche il sistema di inventario, ora completamente libero dai vincoli e che consente di disfarsi degli oggetti trasportati in qualsiasi momento semplicemente depositandoli a terra. Dal punto di vista tecnico, Resident Evil 0 riprende in maniera fedele quanto di buono fatto vedere dal remake del primo episodio su GC: nei dettagliati fondali renderizzati, si muovono personaggi poligonali ottimamente realizzati e dotati di buone animazioni. L'uscita in Europa è prevista per il 7 marzo 2003.

I fondali renderizzati dotati di un dettaglio scoinvolgente rappresentano il "palcoscenico" degli ottimi personaggi poligonali.

MICRO NEWS

Demon Hunter su GBA

Indipendent Arts ha annunciato lo sviluppo di Demon Hunter per GBA, un RPG dalle corpose dosi di combattimento arcade. Nei panni di un giovane avventuriero dovremo salvare il mondo dalla minaccia del Principe delle Tenebre in persona! Tre personaggi tra i quali scegliere e otto livelli di gioco prospettano un titolo di tutto rispetto.

Rare: voci di corridoio...

Dopo il trionfale annuncio dell'acquisizione di Rare Software da parte di Microsoft, sono rimbalzate delle strane voci secondo le quali un buon 25% degli attuali dipendenti della storica software house, sarebbe migrato verso altri "lidi" videoludici quali i Free Radicals (nato proprio da una branchia di Rare). Attendiamo conferme o smentite da parte dei fratelli Stampers o da Microsoft.

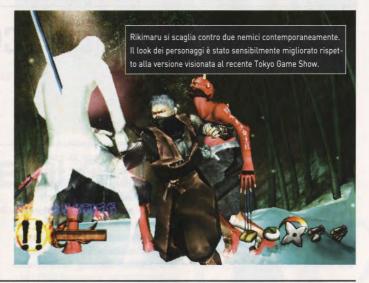
Winning Eleven su Game Cube

Purtoppo, Konami non convertirà per Game Cube l'ultimo episodio della saga apparso in versione PS2 Pal questo mese: il Winning Eleven di cui si parla e che dovrebbe essere disponibile in Giappone a fine gennaio 2003, sarà un gioco del tutto inedito che vanterà, però, più di una similitudine con la serie ISS di cui la macchina Nintendo ha già goduto di una conversione. Disappunto da parte della redazione di Evolution, ma speranza per un titolo sportivo in grado di divertire gli appassionati del calcio virtuale.

TENCHU 3 CAMBIA NOME

DIRETTAMENTE DA ACTIVISION, EMERGONO ULTERIORI DETTAGLI E SCREEN INEDITE DEL NUOVO CAPITOLO DI TENCHU

Il terzo episodio di Tenchu ha finalmente un nome definitivo: Tenchu Wrath of Heaven. Il suffisso "3" è stato eliminato poiché, secondo la narrazione degli eventi, questo terzo game dedicato al mondo dei misteriosi ninja si colloca subito dopo il primo. Al recente SMAU 02, siamo stati invitati da Halifax alla presentazione di una beta-version in lavorazione. I risultati sono apparsi decisamente promettenti: benché ad un primo sguardo Tenchu: Wrath of Heaven sembri una copia in alta risoluzione del classico già giocato su PSX, le innovazioni ed il numero di mosse eseguibili implementato sinora dai K2, il team nipponico che si cura dello sviluppo, è di tutto rispetto. Le animazioni risultano di gran lunga migliorate e comportano una nuova serie di azioni quali la possibilità di rimanere attaccati al soffitto a mo' di "uomo-ragno" per effettuare attacchi di sorpresa al malcapitato di turno. Le combo effettuabili includono una nuova serie di attacchi con oltre 40 armi differenti e nuove ed interessanti caratteristiche stealth. Gradevole l'aggiunta di modalità di gioco per due players in split screen, che potranno competere tra di loro in appositi scenari in cruenti deathmatch o collaborare nella modalità *story*. Oltre ad Ayame e Rikimaru, un terzo personaggio sarà rivelato soltanto dopo aver terminato una prima volta il gioco. Dal punto di vista tecnico, abbiamo potuto ammirare una fludità esemplare e un ottimo utilizzo delle fonti di luce. Activision distribuirà Tenchu: Wrath of Heaven in Europa nella primavera del 2003.

Rikimaru si scaglia contro due nemici contemporaneamente. Il look dei personaggi è stato sensibilmente migliorato rispetto alla versione visionata al recente Tokyo Game Show.

ANIMANIACS SU CONSOLE

ANIMANIACS - HOLLIWOOD HIJINX È IL NUOVO PLATFORM PREVISTO PER PS2 E GC E PRODOTTO DA SWING!

Il prossimo platform game per Game Cube e PS2 edito da Swing! avrà per protagonisti i simpatici Animaniacs (apprezzato cartoon della Warner): nei panni di Wakko dovremo portare in salvo i nostri due fratellini (Yakko e Dot) e recuperare tutti i premi Edgars rubati, attraverso 6 enormi mondi di gioco, ispirati a reali set cinematografici. L'uscita è prevista per la fine dell'anno.

GBA: L'ITALIA S'È DESTA

DOPO UN PERIODO DI GESTAZIONE DI QUASI UN ANNO, TRECISION MOSTRA, FINALMENTE, AL GRANDE PUBBLICO IL SUO KIEN

Trecision, acclamati autori di titoli quali The Watchmaker e Puma Street Soccer stanno per completare lo sviluppo di Kien, un action/platform/RPG per GBA che verrà distribuito in Europa da GMX Media ad inizio 2003.
Il compito dei giocatori sarà quello di aiutare i due giovani protagonisti a sconfiggere il Potere del Diavolo all'interno di un mondo epico/fantasy composto da 23 vasti livelli, ognuno arricchito da ottime animazioni, una palette di colori sgargianti e da un design in stile manga che farà la gioia dei giovani otaku. La struttura non lineare dell'esplorazione dei livelli, le diverse abilità dei due protagonisti (Elendel e Kjan) e i numerosi quest a nostra disposizione, garantiscono un interesse primario verso questa produzione nostrana. Ne riparleremo.

MATT GROENING A 128 BIT

DOPO I VIDEOGAMES DEDICATI ALLA FAMIGLIA SIMPSON, POTEVA FORSE MANCARE LA TRASPOSIZIONE DIGITALE DI FUTURAMA?

Futurama, la serie animata ideata dal genio di Matt Groening, sta per avere la sua prima trasposizione videoludica grazie all'omonimo gioco prodotto da SCi e sviluppato dagli UDS. Questa, in breve, la trama: la diabolica donna d'affari Mom (mamma) ha appena ordinato dalla società di consegna espressa planetaria del professor Farnsworth oltre il 50% del pianeta Terra. La volontà di Mom è quella di schiavizzare gli esseri umani e trasformare il pianeta in una gigantesca nave da guerra, in grado di conquistare l'intero universo. Scopo dei giocatori sarà quello di bloccare la consegna prima del fatidico evento e fermare così le grottesche ambizioni di Mom. Futurama, in sviluppo per le tre piattaforme 128 bit è un action-shooter in terza persona, avente per protagonisti i principali personaggi della saga: Fry, Bender, Leela ed il Dottor Zoidberg. Ciascuno di loro avrà il proprio stile di gioco e un armamentario differente. Oltre a dover sparare e combattere con calci e pugni, Futurama includerà anche sezioni esplorative (saltare e arrampicarsi per le infrastrutture) e facili puzzle da risolvere (ad esempio, attivare il generatore per utilizzare l'ascensore che porta alla nuova area). Gli scenari si rifanno a quelli che abbiamo ammirato in TV, con la futuristica New York, il deposito di asteroidi, Sun City e Bogad, il pianeta situato all'estremità più lontana dell'universo. Storia e dialoghi sono stati scritti appositamente dai realizzatori della serie Fox e tutte le voci presenti saranno le medesime del cartoon. Il particolare toon-shading conferirà a Futurama un look davvero cartoonesco, in grado di preservare lo spirito della creazione di Groening. Futurama sarà pubblicato in Europa nella prossima primavera sotto etichetta Sales Curve Indipendents.

ROBIN HOOD - DEFENDER OF THE CROWN

Dopo l'intervista con i ragazzi della Cinemaware sul numero 2 di *Evolution Magazine*, e ad alcune settimane dal debutto del loro gioco su PS2 americana, siamo in grado di mostrarvi alcune schermate di Robin Hood - Defender of the Crown, sequel-remake del popolare classico giocato anni fa su Amiga, PC, Atari ST e Commodore 64 e convertito recentemente per il piccolo GBA.

MICRO NEWS

Mario Party 4: è qui la festa!

Previsto per il 29 novembre qui in Europa, Mario Party 4 è disponibile dallo scorso 8 novembre in terra nipponica. Le caratteristiche principali della saga sembrano essere confermate anche in questo nuovo episodio, che gode di un aspetto grafico davvero gradevole e promette di divenire il party game di riferimento per le vostre giornate in compagnia di amici e parenti.

Un DVD carico di extra

Il prossimo sparatutto con lightgun per Xbox targato Sega, House of the Dead III, sfrutterà avidamente lo spazio disponibile su DVD grazie ad una serie di extra particolari: saranno, infatti, inclusi alcuni minuti speciali relativi alla realizzazione del film omonimo (The House of the Dead), in uscita negli States il prossimo anno. Vedremo così i "dietro le quinte", le interviste con gli attori e alcune curiose featurettes esclusive.

Argonaut su Game Cube

Argonaut sta sviluppando un nuovo progetto per Game Cube e PS2 dal titolo I-Ninja, un action-platform-adventure con protagonista un abile ninja realizzato con un look simile al nuovo Zelda (cel shading). I-Ninja vedrà la luce alla fine del 2003. Confermato anche su Game Cube lo sviluppo di Orchid, titolo del quale abbiamo parlato nel numero 1 del nostro magazine..

ROMA, 30ª ENADA: LA CAPITALE DEL DIVERTIMENTO

Lo stand della Sapar adibito a sala stampa.

Una piccola panoramica su alcuni coin-op.

Il settore coin-op in Italia, attraversa da tempo un periodo buio dal quale, solo in questi ultimi giorni, si comincia ad intravedere la luce. Il gioco d'azzardo non legalizzato, generato dal fenomeno videopoker e il tutt'altro che consistente successo delle sale bingo, sono solo gli ultimi, grandi, problemi di un mercato in cerca di una nuova identità. La 30ª Enada, fiera dedicata all'esposizione degli apparecchi del divertimento automatico, tenutasi a Roma dal 9 all'11 ottobre, ha rispecchiato in pieno l'attuale stato delle cose, facendo segnare alcune defezioni tra gli espositori e una conseguente carenza di novità di rilievo (sembrano così lontani i tempi in cui Capcom organizzava il torneo di Super Street Fighter 2 all'interno della manifestazione...).
Vi basti sapere che, per la prima volta, il primo giorno di fiera era possibile acquistare un biglietto "open-day" a soli 5 Euro in luogo dei 25 richiesti nei due giorni seguenti. Ad ogni modo, *Evolution Magazine* ha avuto modo di provare dal vivo alcuni interessanti prodotti che potreste trovare molto presto nelle sale giochi della vostra città. La nostra panoramica inizia, neanche a dirlo, con Sega, ancora una volta regina incontrastata dell'esposizione. Nello stand Interplay faceva bella mostra di sé il cabinato di **The Maze of the Kings [1, 2 e 3]**, uno sparatutto con pistola realizzato da Hitmaker, ambientato nell'antico e misterioso Egitto dove i giocatori indossano le vesti di due intrepidi cacciatori di tesori decisi ad annientare il potere dei faraoni. Oltre 24 aree (selezionate dalla CPU in maniera casuale) dove esercitare il nostro mestiere di cecchini, contro mummie, pipistrelli e mostri giganti. Decisamente nella media l'aspetto tecnico (si segnalano sporadici rallentamenti) e scomode ma d'effetto le light-gun: dei bastoni magici adornati con decorazioni egizie (ammirate la foto). **Soul Surfer [4]** si conferma l'ennesima ottima trovata Sega in grado di attrarre grandi e piccini: l'imponente cabinato è dotato di una tavola da surf,

vincolata ad una base mossa da un motore idraulico e capace di riprodurre, assieme ai nostri movimenti, la bellezza di 30 tricks spettacolari. **Virtua Fighter 4 Evolution [6]** è stato senza dubbio il cabinato più gettonato dello stand: due personaggi inediti (Brad Burns, un kick boxer e Gou Hinogami, esperto di judo), nuovi abiti e nuove animazioni per i vecchi lottatori ed arene ancora più dettagliate grazie all'introduzione di fattori ambientali quali pioggia e vento. Merita i fatidici 50 centesimi. **Inital D Arcade Stage [5]** e **Virtua Striker 2002** confermano le buone impressioni riportate lo scorso mese nello speciale Jamma Show 2002, mentre vera sorpresa si è rivelato **Shootout Pool [11]** (*cfr. Evolution n.7*), una simulazione di biliardo dotata di un'ottima riproduzione della fisica delle sfere e di una meccanica di gioco piuttosto semplice da assimilare. Se Sega ha confermato la sua fama, grosso successo di pubblico ha riscosso anche Konami con i suoi nuovi prodotti. Nel lussuoso stand Gevin una folla di visitatori si accalcava per provare di persona **Pro Evolution Soccer - The Arcade [7 e 8]**, versione da sala giochi del popolarissimo simulatore calcistico esclusivo alle console Sony (e Nintendo con il portatile GBA). Trasportare in sala giochi la complessità e la mole di dati che un titolo come PES detiene non era certo impresa facile: il risultato è un gioco di calcio meno arcade del solito che si pone a metà strada tra la saga di ISS e quella di Winning Eleven. Il sistema di controllo (quattro tasti da usare in combinazione) necessita di molteplici sedute di "allenamento" per essere digerito alla perfezione. Tuttavia, il tempo speso nella rifinitura si rivela essenziale ai fini del massimo coinvolgimento del giocatore: una volta appresi al meglio i comandi, dribblare, scattare e segnare sarà fonte di notevole appagamento.
Il reparto grafico non fa gridare al miracolo: gli stadi sono appena discreti e i giocatori sono leggermente spigolosi, anche se somigliano fedelmente alle loro controparti reali. La fludità è costantemente ancorata sui 60 fps, mentre l'audio presenta una telecronaca in lingua inglese e dei cori dei tifosi "generici". Sarà un successo? Ai giocatori l'ardua sentenza. Sempre da Konami, discreto entusiasmo ha suscitato **World Combat [10]**, uno sparatutto con un fucile a raggi infrarossi, fruibile da quattro giocatori in simultanea ed ambientato negli scenari bellici più "famosi". Particolarità di questo coin-op è la rappresentazione visiva, che si avvale di due monitor da 29' uniti, che generano una curiosa modalità 8:3. Impegnativo e divertente. Quanti volevano far sfoggio del loro talento nascosto, hanno potuto cimentarsi con **Dancing Stage Euromix 2 [9]**, ennesimo rhythm game che include oltre 68 tracce originali eseguite dai DJ europei più famosi e nuovi effetti in CG che accom-

Initial D non ha entusiasmato i giocatori.
Poche ma buone le novità in VF4 Evolution.

a cura di Giuseppe Nigro e Maurizio Quintiliani

World Combat di Konami: 4 giocatori all'opera.

Maurizio Quintiliani prova di persona il bizzarro MoCap Golf di Konami.

pagneranno le sudatissime esibizioni dei giocatori. Di **MoCap Golf [12]** abbiamo già parlato nei mesi passati, ma sottolineiamo ancora una volta la curiosa periferica a sensori con la quale bisogna sfiorare il monitor per colpire la pallina. **Xtreme Racing** è un divertente gioco di corse spericolate dove, con i nostri enormi trucks, potremo demolire letteralmente la strada e le infrastrutture che la rivestono. L'aspetto tecnico ricorda i titoli della vecchia generazione, ma il divertimento è garantito. Da Namco abbiamo avuto una dimostrazione pratica di "killer application" con **Soul Calibur II**, coloratissimo e ineccepibile sequel del capolavoro giocato in versione arcade e (soprattutto) Dreamcast, che presto farà la sua comparsa sulle tre piattaforme domestiche. **Mazan** è un titolo sviluppato su scheda Naomi 2, dalla meccanica simile ai classici Time Crisis e Ninja Assault, ma dotato di una periferica che rifà il verso alle katane samurai: la nostra capacità nel destreggiarci con l'arma (virtuale) sarà fondamentale ai fini della vittoria. **Tekno Weak [15]** è un rumorosissimo coin-op dotato di tastiera musicale on-board, che trasforma in DJ i giocatori più avvezzi. Personalmente non siamo dei patiti del genere. La nostra rassegna prosegue con Taito e con il suo simulatore di guida acrobatica, **Stunt Typhoon [13]**, un racing game che ci mette ai comandi di tre diverse vetture all'interno di una città lavorativa. Pareri favorevoli e divertimento a non finire ha suscitato **Action Live Ping Pong [14]**, un incredibile simulazione di ping pong in cui si utilizzano delle reali racchette dotate di sensore a raggi infrarossi. Incostante la qualità dei titoli proposti da Eolith: **Burning Striker [19]** si è rivelato un clone futuristico di *Super Shootout Soccer* di Tecmo (PSone), per giunta dotato degli stessi rallentamenti e della stessa (rozza) grafica dell'originale. **Crazy Wars [19]**, dal canto suo, non risollevava di certo la situazione: la grafica minuscola e poco ispirata non riusciva ad accattivare le

Le dimensioni di alcuni cabinati sono veramente... eccessive!

Metal Slug 4: "more of the same"...

attenzioni dei giocatori e la struttura platform/sparatutto non spiccava per dinamismo e originalità. **Rage of the Dragon [16]** si conferma un beat'em-up discreto, dotato di alcune caratteristiche mosse speciali e della possibilità di effettuare il tag tra di due personaggi selezionati in qualsiasi istante. **Metal Slug 4 [17]** non sembrava differire troppo dai suoi prequel, ma ciò non ha impedito al titolo distribuito da Eolith di divenire il coin-op più ammirato dello stand. Buona parte dei visitatori è sembrata gradire **El Dorado [18]**, redemption game con una buona probabilità di vincita. Nella selva di cabinati, juke-box, sale bingo, postazioni internet e accessori, segnaliamo un'iniziativa tutta nostrana con la quale chiudiamo il nostro reportage: si tratta di **Poligono Air-Soft-Gun [20]** di Lasergames. In pratica, l'esercente che decide di accettare questo franchising, si vedrà recapitare un vero e proprio poligono di tiro (di dimensioni variabili) per armi a gas, elettriche e a molla. Ogni postazione di tiro è dotata di una sagoma mobile a spostamento automatico gestita localmente tramite un sistema di schede a microprocessori e da un server centrale che calcola il punteggio finale e stampa i tagliandi con i resoconti delle parti colpite. Queste ultime vengono indicate in cuffia da una voce registrata e sono visibili anche su appositi monitor collocati in alto della postazione. La sicurezza è garantita dalle cuffie gommate e dagli occhiali salva vista. Poligono Air-Soft-Gun sta riscuotendo un grosso successo a Palermo, ma la volontà di Lasersoft è quella di realizzare una rete nazionale (e successivamente internazionale) di poligoni con il conseguente riconoscimento di una federazione per il softair.
Il nostro resoconto sulla 30° Enada termina qui. Con la speranza che la situazione di crisi del settore in Italia propenda verso una soluzione positiva, vi diamo appuntamento alla prossima primavera a Rimini per conoscere le ultime novità.

Uno dei prodotti più innovativi dell'intera fiera: Poligono Air-Soft-Gun di Lasergames.

KEN LEVINE

IRRATIONAL GAMES

Atteso per il prossimo anno sotto etichetta Ubi Soft, The Lost si preannuncia come uno dei più interessanti action-adventure dell'ultima generazione. Evolution Magazine scopre qualcosa di più assieme a Ken Levine di Irrational Games.

Prima di tutto, rivelaci qualcosa su di te: chi sei, quali sono stati i tuoi lavori precedenti e da quante persone è attualmente composto il tuo team di sviluppo.
Il mio nome è Ken Levine e sono il General Manager di Irrational Games. Il team dietro a The Lost è formato da diciasette artisti, designers e programmatori. Molti di loro hanno lavorato su System Shock 2 e Freedom Force, due degli ultimi nostri successi.

Che tipo di gioco sarà The Lost?
The Lost è un survival horror-RPG.
Il nostro sarà un titolo completamente innovativo, capace di miscelare abilmente numerosi elementi da differenti fonti, per creare un'unica, appassionante esperienza di gioco.

Qual è il concept alla base di The Lost?
The Lost è un intenso, viscerale, viaggio in un Inferno dei giorni nostri. Man mano che attraverserete i nove gironi infernali, vi sarà data la possibilità di interagire sempre più liberamente con quanto vi circonda. Potrete osservare le vostre gesta da numerose angolazioni.

Quanto è importante oggi realizzare un prodotto originale? Quale sarà la differenza più importante tra The Lost e gli altri action-adventures?
Qui ad Irrational, crediamo che l'originalità sia il fattore più importante da teneere in considerazione durante la realizzazione dei nostri prodotti. Ultimamente il mondo dei videogames è sempre più "costretto" dalla popolarità di un franchise o dalla promessa di ricreare situazioni di gioco "realmente esistenti" o "vere". Vista la gran mole di attenzione che i videogiochi riescono a catturare, come sviluppatori abbiamo la possibilità di rivolgerci ad un differente tipo di target. Ad Irrational Games siamo orgogliosi di ogni nostro prodotto: i nostri titoli sono tutti completamente differenti tra di loro e, soprattutto, sono differenti dalla moltitudine di giochi presenti oggi sul mercato.

L'inferno di Dante è stato uno degli elementi dai quali avete tratto ispirazione per The Lost. Dicci qualcosa in più sul tipo di ambientazione: perché proprio l'inferno dantesco? Ci sarà qualche correlazione con i gironi della *Divina Commedia*?
Le potenzialità di una traslazione dell'inferno dantesco in un prodotto multimediale sono sempre state considerevoli. Tra tutte le fonti di ispirazione che ci hanno sostenuto, l'opera di Dante è sicuramente quella principale. The Lost mostrerà ai giocatori l'inferno e il mondo dei survival horror sotto una luce diversa. Sarà qualcosa che entusiasmerà gli utenti.

Lo sviluppo di The Lost va avanti ormai da oltre due anni. È così difficile sviluppare un buon software sulle macchine moderne? Perché tutto questo ritardo? È occorso qualche problema in sede di sviluppo?
Realizzare un gioco per console comporta sfide e rischi differenti rispetto a quanto avviene con un prodotto per PC. Non solo per le differenze di natura tecnica, ma anche per le richieste di mercato, così diverse. Ai videogiocatori su console non sempre piacciono gli stessi prodotti di quelli PC. Ad ogni modo, ci sono state molte ragioni che hanno ritardato lo sviluppo di The Lost. Nessun segreto particolare o problema indescrivibile: il fatto è che vogliamo offrire un esperienza di gioco fresca e in grado di essere ricordata dagli utenti. È sempre stato il nostro obiettivo. Durante lo sviluppo abbiamo deciso di rivedere completamente il codice e rinnovare l'engine 3D appena prima del completamento del gioco.
Crediamo che questa sia stata una scelta giusta, anche se ha comportato un ritardo sull'uscita prevista. The Lost sarà un gioco indimenticabile.

Raccontaci un aneddoto accaduto in sede di sviluppo.
Credimi, vorrei dirti tutto riguardo l'incidente di percorso denominato "Donkey Softball", ma i miei avvocati mi hanno consigliato vivamente di tacere!

Cosa puoi dirci riguardo la protagonista principale del vostro gioco, Amanda? Il suo aspetto è simile a quello di una ragazza "semplice". Cosa nasconde la sua personalità?

Il suo look è "semplice" poiché all'inizio dell'avventura Amanda è esattamente così. Amanda incarna perfettamente la definizione di anti-eore. Progredendo negli abissi degli inferi, Amanda si evolverà da semplice madre disperata a donna il cui destino del mondo intero è nelle proprie mani.

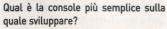
E per gli altri personaggi giocabili? Quali saranno le loro features principali?
Le caratteristiche più importanti dei personaggi giocabili saranno ben differenziate tra di loro. Ciò aggiungerà notevole profondità all'intera esperienza ludica. Ogni personaggio avrà la propria storia, una meccanica di gioco esclusiva ed una struttrazione dei livelli differente.

Che tipo di elementi RPG vedremo nel vostro action adventure?
Uno degli aspetti più interessanti di The Lost sono senz'altro gli elementi RPG presenti. Il livello di profondità del nostro titolo è moltiplicato esponenzialmente da questa caratteristica. In breve, sarà possibile "customizzare" i quattro personaggi selezionabili secondo lo stile di gioco che più aggraderà il giocatore. Non vi piacciono i combattimenti istintivi a mani nude? Provate, allora, ad "upgradare" la maschera di Shadow (uno dei personaggi giocanti N.d.R.) per diventare invisibili ed utilizzare uno stile di gioco basato sull'azione furtiva. Recuperate l'Hand of Vermin di Corruption (*un altro dei quattro personaggi N.d.R.*) e potrete, invece, scagliare potenti incantesimi sui malcapitati demoni.

Quale sarà lo spirito col quale il giocatore affronterà The Lost? Punterete tutto sugli "spaventi improvvisi" o baderete più al fattore azione?
Una delle cose migliori di The Lost, sarà la possibilità di avere tutti questi elementi fruibili contemporaneamente. The Lost è un gioco tenebroso, angosciante, dalle ambientazioni spaventose e ricco di azione. Un titolo profondo, un prodotto che i videogiocatori non hanno ancora visto sinora.

Qual è stata la sfida più grande a livello tecnico durante lo sviluppo di The Lost?
In un gioco come The Lost, la sfida più grande da affrontare deriva dal bilanciamento. Uno dei nostri obiettivi era di rendere il nostro titolo adatto al differente stile dei giocatori. Per far ciò abbiamo dovuto studiare attentamente ogni area del gioco e rendere ogni situazione apparentemente complicata, un'esperienza divertente.
Quattro personaggi selezionabili sono di per sé una grossa sfida a livello tecnico. Aggiungete oltre 50 armi, un inventario ricco di oggetti e nove livelli completamente differenti ed avrete un'idea di quale sia stata la nostra sfida più grande.

Come vi siete trovati a lavorare su un hardware come quello di PS2 ed Xbox? Preferite piuttosto quello PC?
Ci sono dei pro e dei contro in entrambi i sistemi. Personalmente, preferisco lavorare su PC: è una piattaforma più aperta e versatile. Ci sono troppe variabili che influenzano il lavoro su console.

> **"Durante lo sviluppo abbiamo deciso di rivedere completamente il codice e rinnovare l'engine 3D appena prima del completamento del gioco."**

Qual è la console più semplice sulla quale sviluppare?
Onestamente, dipende tutto dalla tipologia di gioco sul quale si lavora. PS2, Xbox e Game Cube hanno i loro punti di forza ma sono rimasto positivamente affascinato da Xbox poiché, mentre le altre console hanno le loro caratteristiche specifiche, Xbox sembra avere più duttilità.

Quali saranno le differenze principali tra le versioni PS2 ed Xbox?
Nessuna in particolare. La versione Xbox è, più o meno, un porting diretto di quella PS2. Prima che i possessori di Xbox storcano il naso, ti avviso che la versione per la console di casa Microsoft godrà di textures più dettagliate e di un frame rate più elevato.

Avete in preventivo una release di The Lost per Game Cube? E per il piccolo Gameboy Advance?
Stiamo valutando se effettuare la conversione su altre macchine. Se per quanto riguarda il Game Cube, questa può apparire molto probabile, per quel che concerne un hardware come il Gameboy Advance, le cose diventano molto, molto più difficili. The Lost non è un tipo di gioco adatto alle capacità del portatile di casa Nintendo.

Ti piacciono i survival horror?
Li amo. A chi non piacciono? Indubbiamente molti survival horror hanno le loro piccole lacune, ma riescono a coinvolgere il giocatore. The Lost cercherà di muovere il genere verso nuovi orizzonti.

Quali sono i tuoi giochi preferiti?
Dipende dal periodo temporale in cui li gioco! In questi giorni mi sto davvero divertendo con The Mark of Kri e Warcraft III. Anche Animal Crossing mi interessa molto...

Qual è la tua opinione riguardo il futuro degli action-adventure?
Il segreto sta tutto nel mantenerne intatta la freschezza e l'originalità. Alcuni giochi potrebbero essere più cinematografici, altri esplorerare nuovi e bizzarri concepts per varcare i limiti del "già visto". Ma la verità è che un solo elemento di rilievo non potrà mai fare di un gioco mediocre un capolavoro. È l'intero insieme che crea qualcosa di speciale e memorabile e, nel futuro, gli sviluppatori dovranno applicarsi al massimo per riuscire ad amalgamare al meglio questi fattori.

E per quanto riguarda il futuro dei videogames? Cosa puoi dirci?
Il futuro è nelle nostre mani, programmatori e giocatori. Durante gli ultimi anni, i videogiochi hanno attraversato barriere prima neppure lontanamente immaginabili e molte, ancora, dovranno attraversarne. Più gli sviluppatori cercano di implementare nuove possibilità e nuove situazioni, più gli orizzonti si moltiplicano.

TED PRICE

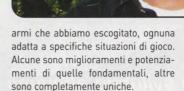
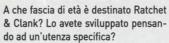
INSOMNIAC GAMES

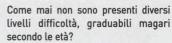
Ted Price, assieme ai talentuosi fratelli Hastings, programmatori con cui ha costituito la Insomniac Games, è assurto ad onori planetari grazie al personaggio di Spyro The Dragon, nato dopo lunga gestazione, nel 1998 su piattaforma PlayStation.
Insomniac Games, abbandonata la sua fortunata mascotte per una coppia di eroi tutta nuova, si prepara a debuttare direttamente sulla console Sony di seconda generazione. I due rispondono al nome di Ratchet e Clank, e non c'è niente di meglio che farli presentare ai lettori di Evolution Magazine dal loro papà...

Dopo i trionfi di Spyro su PSX, Ratchet & Clank è il primo lavoro di Insomniac per PS2. Che differenze avete trovato nel lavoro di programmazione rispetto a quanto eravate abituati a fare su PSX?
Con l'hardware della PS2 tutto appariva nuovo, più potente e anche più difficile. Abbiamo dovuto ricominciare da zero, dato che dovevamo apprendere una tecnologia completamente diversa. Per nostra fortuna, abbiamo ricevuto un grande supporto da parte di Sony.

Cosa puoi dirci del motore grafico che muove il vostro titolo? Quanto avete lavorato su ambiente e personaggi?
Prima di partire con lo sviluppo vero e proprio, abbiamo passato cinque mesi solo su storia e ambientazioni, senza scrivere nemmeno una riga di codice. Abbiamo fatto un grosso lavoro preventivo di design sulle figure, per poi ridurle in versione digitale senza lesinare sul numero di poligoni. Riguardo questi ultimi, ci attestiamo sui tremila circa per boss e protagonisti. Anche per il resto l'impegno è rimasto notevole. La base di partenza è stato il codice di Jack & Daxter, prestatoci dalla Naughty Dog, che però abbiamo ampiamente modificato per aspetti come animazioni, design del cielo e intelligenza artificiale. Basti pensare che per realizzare questa mappa (Ted ci mostra uno dei primi livelli di gioco), giusto una delle diciotto dislocate su diversi pianeti, sono occorse due persone per sei intere settimane!

Gli scenari di Ratchet & Clank sono tra i più impressionanti visti in un titolo per console. Come avete raggiunto questo eccellente risultato?
Neanche a dirlo, perché abbiamo potuto basarci su una tecnologia più potente di quella della PSX e poi, perché abbiamo disegnato ogni mappa con l'aiuto dei migliori artisti del settore, prima di portarla su computer. In ciascuna location potrai osservare che ci sono decine di oggetti che si muovono sullo sfondo: nel caso, per esempio, di questa città futuristica (Ted indica l'ambiente che fa da sfondo al primo livello), si possono ammirare astronavi che passano e dischi volanti che volteggiano. Tutto ciò rende il nostro titolo ricco di vitalità.

Una delle caratteristiche più evidenti di Ratchet & Clank riguarda le armi: tante, tantissime a nostra disposizione. Quali sono le tue preferite?
Le mie preferite sono il "cannone morphing", un marchingegno che trasforma i nemici in innocue galline che camminano in mezzo allo schermo, ed il "missile guidato", in cui si prende la visuale del proiettile e lo si dirige sul nemico. Poi, lo "spaventapasseri", una sorta di Ratchet gonfiabile che attira e distrae i nemici, disponibile anche in versione malvagia e dotato di una potente carica esplosiva. Questi sono soltanto alcuni esempi delle sessanta armi che abbiamo escogitato, ognuna adatta a specifiche situazioni di gioco. Alcune sono miglioramenti e potenziamenti di quelle fondamentali, altre sono completamente uniche.
Riteniamo che da questo punto di vista Ratchet & Clank non abbia niente da invidiare ad uno sparatutto!

A che fascia di età è destinato Ratchet & Clank? Lo avete sviluppato pensando ad un'utenza specifica?
Indubbiamente il target di età è quello dei ragazzi da dodici a quindici anni, ma in fase di testing siamo stati sorpresi nel costatare che anche persone più grandi, diciamo venti-venticinquenni, erano attratte da Ratchet & Clak. Per noi è stata una vera e lieta sorpresa.

Cosa pensi possa attirare un giocatore adulto in un platform come Ratchet & Clank?
Indubbiamente, un adulto potrà essere incuriosito dalle incredibili armi presenti nel gioco che, come già detto, lo rendono molto simile ad uno sparatutto, ma non potrà fare a meno di apprezzare il grande umorismo che abbiamo infuso nei personaggi e nel loro equipaggiamento.

Come mai non sono presenti diversi livelli difficoltà, graduabili magari secondo le età?
Non ci sono livelli di difficoltà differenti perché la stessa aumenta nel corso degli scenari. Basti pensare che gli ultimi, nonostante armi, super armi e gadget, sono davvero ostici!

Quanto tempo impiegherà un videogiocatore medio per terminare il vostro titolo?
Quanto ci metterebbe con un normale RPG. Diciamo che se si pensa a 30-40 ore probabilmente si è sulla buona

"La base di partenza è stato il codice di Jack & Daxter, prestatoci dalla Naughty Dog, che però abbiamo ampiamente modificato..."

> "Prima di partire con lo sviluppo vero e proprio, abbiamo passato cinque mesi solo su storia e ambientazioni, senza scrivere nemmeno una riga di codice."

strada. Terminato il gioco saranno disponibili divertenti filmati aggiuntivi, trucchi, una serie di copertine sul mondo dei robot ispirate a famosi magazine internazionali ed altro ancora. Si potrà poi rigiocare utilizzando armi, di cui gli scenari sono pieni, diverse da quelle impiegate la prima volta.

In un platform il controllo del personaggio è fondamentale. Qual è il feedback con il Dual Shock della PS2?
Con il Dual Shock 2 tutto diventa molto semplice. Come vedi anche un bambino, dopo averlo impugnato, può far muovere, correre, saltare e piroettare Ratchet senza nessun problema ed in modo assolutamente naturale. Prova se vuoi... (Ted ci porge gentilmente il pad e noi ci produciamo in una serie di volteggi e capriole con la massima facilità).

Finora abbiamo visto muoversi solo Ratchet. Quando entrerà in azione Clank?
Ci sono un paio di sequenze in cui Clank si trasforma in Big Clank, un grosso, colossale robot che affronta boss grandi come case, elicotteri e carri armati. In queste situazioni la visuale diventa più ampia, mostrando la scena da più lontano.
Ad ogni modo, il Clank versione normale sarà sempre un grande collaboratore dell'eroe Ratchet, se non altro per i jetpack e gli idropack che può montare per nuotare e volare negli scenari.

In che modo Ratchet & Clank sfrutta il chip sonoro di PS2? Cosa puoi dirci di questo aspetto del gioco?
Abbiamo sviluppato la colonna Sonora in Dolby Surround, avendo raggiunto quasi l'intera potenzialità del sistema, come puoi sentire anche dall'eccellente impianto Sony qui a nostra disposizione. Le decine di minuti di sequenze animate ti potranno chiarire la faccenda...

A parte Spyro e Ratchet & Clank, qual è il tuo platform preferito?
Dunque, il mio platform preferito è Super Metroid per SNES, che mi pare sia del 1994!

Che risposta a sorpresa! Ed infine, ora che hai davanti il gioco finito, puoi dirci se il risultato finale è quello che ti aspettavi all'inizio del progetto?
Sì! In tutta sincerità non credo che avremmo potuto fare di meglio!

DANE LEWIS

CODEMASTERS

Il più vincente e spettacolare dei piloti rally ha prestato per la terza volta nome e immagine all'omonimo gioco di guida Codemasters, disponibile ora in versione PS2 ed Xbox. Del nutritissimo team di sviluppo, al lavoro da oltre un anno e mezzo, abbiamo incontrato uno degli agguerriti grafici, in grado di riportare tra le console di casa, la polvere della Grecia, la pioggerellina inglese o i sentieri innevati della Finlandia...

Innanzitutto, parlaci di te e del ruolo che hai ricoperto nello sviluppo di Colin McRae Rally 3.
Il mio nome è Dane Lewis ricopro il ruolo di Senior Artist di Codemasters ed ho lavorato su Colin McRae Rally 3. Mi sono occupato del disegno della vettura e della grafica degli ambienti che attorniano i percorsi, elementi che vengono, in seguito, inseriti dai programmatori nel codice di gioco.

Arrivare al terzo capitolo di un gioco di guida non è un'impresa da poco. Come è cresciuto il team della Codemasters in tutto questo tempo?
Il motore dell'originale Colin McRae Rally, uscito su PlayStation nel 1998, è stato la base per lo sviluppo dei titoli successivi. Già nel secondo episodio è stato notevolmente migliorato, spingendo la console Sony oltre il suo limite. I tracciati erano diventati molto più realistici e fedeli, anche grazie al lavoro dei grafici recatisi di persona presso le sedi delle gare. Se per l'originale Colin McRae hanno lavorato 20 persone, per Colin McRae 3 il team è cresciuto fino a 46 membri, di cui 23 grafici ed 11 programmatori. Inoltre, ci siamo avvalsi del continuo aiuto di Colin in persona, che ha provato il codice durante tutti gli stadi di sviluppo, del copilota Nicky Grist, che due volte al mese veniva negli studi Codemasters, e della Ford, che ci ha fornito tutti i dati tecnici possibili sul modello Focus.

Parlando del settore del gioco di cui ti occupi direttamente, che novità dobbiamo aspettarci dalla grafica di Colin McRae Rally 3?
Per quanto riguarda l'aspetto grafico, siamo partiti dalla base di Colin McRae Rally 2 e ci siamo posti una serie di obiettivi, che abbiamo poi cercato di raggiungere durante lo sviluppo. Non è stato facile migliorare un prodotto già perfetto e realizzare un seguito all'altezza. Tra le caratteristiche, in particolare, vedrete condizioni meteo variabili - pioggia, nebbia, neve, polvere, ombre dinamiche, ghiaccio e acqua che riflettono l'ambiente esterno - scoppi e fumo dal tubo di scappamento, fari funzionanti, luce di stop e retromarcia, tergicristalli e così via. Senza dimenticare che i due piloti dell'abitacolo si muovono reagendo ad accelerazioni e frenate, come potete osservare attraverso il vetro di parabrezza e dei finestrini.

Quali miglioramenti avete apportato al design delle vetture?
In Colin McRae Rally 2 l'automobile era composta da 700 poligoni, mentre ora questi sono addirittura 14.000: 4.000 per gli esterni, i restanti per interno, motore e ruote. Abbiamo preso la vettura di Colin McRae Rally 2, l'abbiamo decomposta e rimontata sfruttando la maggiore capacità grafica delle nuove console. Così abbiamo evidenziato singole parti come gomme, vetri, spoiler, il tubo di scappamento che vibra, le sospensioni che reagiscono come sulle vetture normali. Grazie ai poligoni in più, possiamo realizzare danni molto realistici, con tante parti danneggiabili e staccabili.

Cosa puoi dirci riguardo il design dei tracciati?
Abbiamo fatto in modo che le gare nelle otto nazioni presenti nel campionato mondiale rally - Giappone, Gran Bretagna, Australia, Finlandia, Svezia, Grecia, Usa e Spagna - mostrassero ambientazioni immediatamente riconoscibili. Per ciascuna abbiamo impiegato due mesi di lavoro, facendole controllare direttamente al copilota di Colin McRae, Nick Grint.
Tanto per fare un esempio, nel primo Colin McRae Rally gli alberi erano in due dimensioni, mentre ora sono tutti in 3D.

Di tutti questi qual è il tuo tracciato preferito?
Sicuramente l'Australia, anche perché io ho girato là.

Il sistema di guida di Colin McRae Rally 3 sembra semplificato rispetto quello dei giochi precedenti. Ci puoi spiegare i motivi di questa scelta?
In realtà in Colin McRae 3 abbiamo cercato di creare un feeling molto realistico nella guida e nel set up della vettura. Il nostro scopo ultimo era di far sentire il giocatore come il vero Colin McRae, e pensiamo di esserci riusciti. L'aspetto simulativo è ugualmente molto curato, tanto che gli appassionati di rally potranno constatare che, per esempio, frenando mentre si è in volo si va più veloci. Occorre ricordare che il motore di gioco è del tutto nuovo rispetto a quello di Colin McRae Rally 2, nato per PSX, mentre ora Colin McRae Rally 3 è stato sviluppato direttamente per console di ultima generazione.

La versione Xbox di Colin McRae Rally 3 appare davvero impressionante. Quali sono le maggiori differenze rispetto al quella PS2?

> **"...ci siamo avvalsi del continuo aiuto di Colin in persona, che ha provato il codice durante tutti gli stadi di sviluppo..."**

“Non è stato facile migliorare un prodotto già perfetto e realizzare un seguito all’altezza.”

I due sistemi hanno hardware diversi e a questi abbiamo dovuto adattarci. La console Microsoft ha una memoria maggiore per il dettaglio delle textures e consente di mantenere un frame rate più elevato. Ad ogni modo, le due versioni sono praticamente identiche, con piccole differenze che si notano soltanto in alcuni particolari grafici, negli ambienti più che nelle vetture. Tra parentesi, nel corso del 2003 pubblicheremo Colin McRae Rally 3 anche per PC.

Qual è il feedback con Il controller di Xbox e PS2? Quale garantisce una migliore esperienza di guida?

Siamo partiti studiando la risposta ai comandi di gioco con il DualShok e con il pad di Xbox, cercando di adattare il feeling di guida alle diverse sensibilità. In realtà, anche se perfettamente giocabile con il pad, l’esperienza più coinvolgente si ha con l’utilizzo di volante e pedaliera. In questo caso il livello di interazione è davvero altissimo e il nostro gioco si trasforma in un’esperienza che consiglio a tutti gli appassionati di rally. Per PS2, poi, ci sarà una versione di volante specificatamente dedicata che verrà commercializzata nei prossimi mesi, anche se il gioco è del tutto compatibile con le periferiche già disponibili.

Infine, quali sono i progressi a livello sonoro di Colin McRae Rally 3 rispetto ai predecessori?

Abbiamo registrato il suono di ogni azione che Colin ha creato agendo su propulsore e vetture, accelerazione, sterzata, franata e così via. Tutto ciò in Dolby Surround, per avere una sensazione molto vicina alla realtà. In questo ci ha aiutato anche Nicky Grist, il copilota di Colin, che ha inciso con la sua voce i consigli di guida su mappa, curve, dossi e così via. In pratica, sarà come averlo al vostro fianco durante l’intera corsa!

Vedremo mai Colin McRae Rally 4?

È difficile rispondere ad una domanda come questa! Posso ipotizzare che se questo terzo episodio riscuoterà il successo che merita, sicuramente Codemasters metterà in cantiere un nuovo seguito di questo franchise. Ad ogni modo, per il momento non posso dirti altro...

Ti ringraziamo per la disponibilità e per il tempo concessoci. Vuoi dire qualcosa ai nostri lettori?

Grazie a voi per l’opportunità! Ai vostri lettori dico solamente: divertitevi il più possibile con il nuovo episodio della saga di rally più famosa mai realizzata!

FUTURE'S SIGHT

IN DIRETTA DAL FUTURO

di Nicodemo Angì

Giocare ovunque/1

www.nokia.com

Telefono/console a rapporto!

Vi piace giocare, vero? Altrimenti non sareste qui a leggere *Evolution*... Vi piace al punto da volerlo fare ovunque ma non volete portare altri dispositivi oltre al fido telefono cellulare? Bene, arrivano buone notizie per voi, e arrivano a grappoli.
Una, ad esempio, viene dal noto colosso delle comunicazioni che risponde al nome di Nokia.
La società finlandese ha, infatti, presentato N-Gage, un oggetto nato dalla fusione fra un telefono ed una console per videogiochi. Il "Mobile game deck", così Nokia definisce la sua creatura, sarà disponibile a partire dal febbraio del 2003 e arriverà con 5 giochi già installati al suo interno. Un accordo con Sega, celebre software house, fornirà poi materiale ludico in abbondanza sotto forma di schedina di memoria da inserire in un alloggiamento ricavato nel corpo della console... pardon, del cellulare.
L'aspetto del terminale, visto il doppio uso al quale è destinato, è alquanto diverso da quello che consideriamo classico per i telefonini. N-Gage ha, infatti, uno sviluppo orizzontale, fortemente caratterizzato dalla presenza di un GamePad multidirezionale posizionato sulla sinistra dell'ampio display a colori.
La scelta delle due compagnie è fondata su considerazioni ben precise, la prima delle quali può essere espressa da una cifra: 8 miliardi di dollari. Questo dovrebbe essere il giro d'affari generato dai giochi senza filo nell'anno 2007.
Un altro numeretto appetitoso è costituito dai 4 milioni di Gameboy Advance venduti da Nintendo in Europa a partire dall'anno della sua messa in commercio, il 2001. N-Gage vuole, infatti, mettersi in concorrenza proprio con questo tipo di apparati, avendo al suo arco delle frecce che i diretti concorrenti non possono vantare.
È un telefono cellulare, perciò comunica in modalità wireless con le reti di telefonia: grazie a questa sua capacità è possibile giocare con altre persone, ovunque essi siano, purché "coperti" dall'operatore telefonico. Il gioco sarà comunque a pagamento, secondo le tariffe in uso. Esiste, però, anche la possibilità di giocare gratuitamente, anche se in un raggio più limitato, sfruttando la scheda Bluetooth inserita nel telefono.
Sega Corporation (un'azienda da circa 2,5 miliardi di dollari), ripone molte speranze in questo segmento del mercato dei videogiochi. Tetsu Kayama, uno dei massimi dirigenti della compagnia, ha dichiarato che Sega promuoverà una strategia multipiattaforma per fornire contenuti fruibili su ogni tipo di hardware.

ZigBee il dominatore

Sta arrivando un nuovo despota dentro le mura domestiche... Si chiama ZigBee e avrà al suo servizio centinaia di (elettro)domestici. Il suo impero sarà, perciò, rivolto solamente e, fortunatamente, a delle fredde macchine.
Il sistema, messo a punto da Philips, è finalizzato alla creazione di reti locali senza fili destinate non tanto al trasporto di dati, quanto al comando a distanza di apparati di vario tipo: luci, condizionatori d'aria, sistemi di sorveglianza e così via.
La frequenza di trasmissione scelta, 2,4 GHz, è la stessa dei già famosi Bluetooth e 802.11b (lo standard chiamato Wi-Fi): perché sviluppare un'altra struttura che insiste in una banda già presidiata da sistemi la cui diffusione è ormai importante?
La tecnologia ZigBee è supportata da un'associazione che si occuperà di portare avanti la standardizzazione del sistema e stringere alleanze con altre compagnie. Le aziende attualmente facenti parte del gruppo, oltre a Philips, sono Invensys, Motorola e Mitsubishi.
I primi chip ZigBee vedranno la luce alla fine del 2002, prodotti tra gli altri anche da Philips e Motorola.

Giocare ovunque/2

www.ericsson.com

Un progetto che sembrava abbandonato sta per vedere la luce

Si chiama Red Jade ed è sviluppato da Ericsson. È un nuovo portatile dotato di una CPU a 64 bit di cui si era parlato ad inizio febbraio. Dapprima abbandonato, il progetto Red Jade sembra ora risorto e sarà commercializzato durante il 2003. Le caratteristiche dichiarate sono di tutto rispetto e promettono una macchina da gioco portatile a metà strada tra una PSX ed un N64: CPU a 64 bit, suono PCM multicanale, batteria mobile ricaricabile, tecnologica wireless e, non ultimo, un prezzo previsto di 100 dollari. Nulla si sa sui titoli che saranno disponibili al lancio e sulle parternship stipulate da Ericsson con le software house, ma l'influenza di Sony nella compagnia telefonica potrebbe giocare un ruolo molto importante.

Piccolissimo nanotubo

Avete mai visto, ad occhio nudo, un nanometro? Siamo disposti a scommettere anche un milione di Euro su una risposta negativa... Il perché di questa sicurezza è presto spiegato: il nanometro è lungo un miliardesimo di metro, ossia un milionesimo di millimetro, e per riempirne uno, occorrono solo 10 atomi di idrogeno. Eppure c'è chi maneggia con disinvoltura strutture così piccole e, anzi, pensa di poterle produrre, fra non molto, su scala industriale. Le nanotecnologie, ossia la produzione e l'utilizzo di oggetti costituiti da mattoni fatti di un singolo atomo, promettono di rivoluzionare la tecnica in misura paragonabile a quanto fatto, negli anni Trenta, dagli studi sulle plastiche e sui polimeri.

Un esempio di nanotecnologia in stato di avanzato sviluppo è il nanotubo, fatto di atomi carbonio disposti in forme di rete a maglie esagonali. Molti tecnici ritengono che questa struttura sia il materiale più forte che si possa concepire. Esso può essere prodotto in diametri piccoli a piacere fino al limite di un singolo nanometro.

La più semplice nanotecnologia, ossia l'uso di finissime particelle, si è già propagato nella vita di tutti i giorni: nanometrici corpuscoli sono già oggi in uso nelle creme solari e di bellezza, negli abrasivi, nei catalizzatori, in membrane, rivestimenti e supporti di registrazione magnetica. C'è grande ottimismo per il potenziale del nanotech nei filtri e nel campo dei sensori industriali, per non parlare della possibilità di produrre robot così minuscoli da riuscire a curare o distruggere singole cellule del nostro corpo.

Giocare ovunque/3

www.sonystyle.com/clie

Perché usare il palmare solo per lavorare?

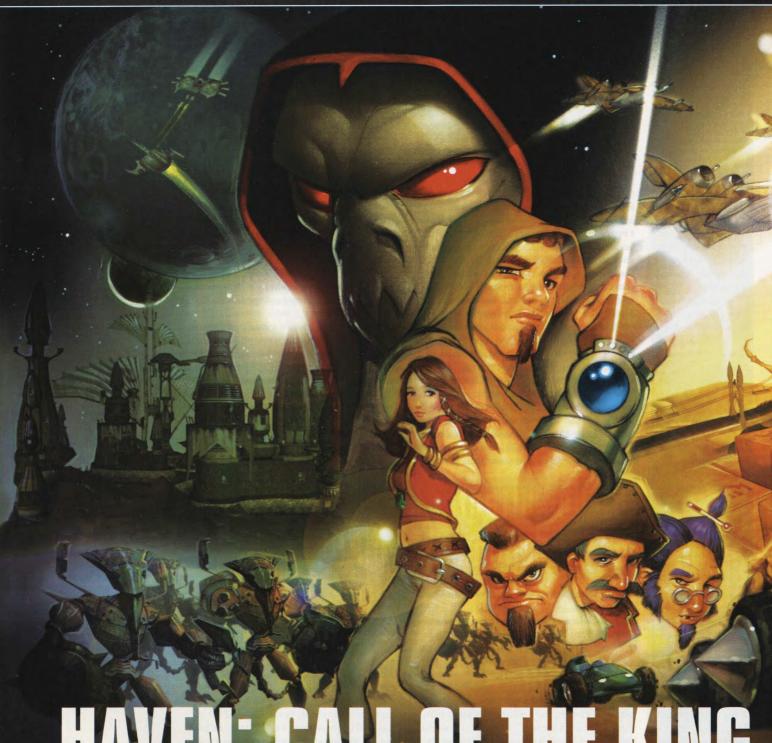
Forse lo abbiamo già detto, ma il trend sembra confermato: i palmari stanno vivendo una buona stagione che, con tutta probabilità, è destinata a durare ancora. Questi apparecchi, che una volta avevano dalla loro solo la grande portabilità, oggi sfoderano una potenza di calcolo più che apprezzabile, grandi e ben definiti display a colori e, in qualche caso, una tastierina integrata che consente di scrivere a lungo con una certa facilità.
Con queste premesse era logico che i costruttori pensassero di aumentare le possibilità di connessione e trasformazione di questi compatti amici digitali. Al pensiero è subito seguita l'azione ed oggi disponiamo di un consistente florilegio di accessori delle più varie tipologie. Abbiamo memorie aggiuntive, moduli GSM/GPRS che trasformano il palmare in un telefono cellulare, apparati GPS, registratori vocali, riproduttori MP3, macchine fotografiche e molto altro ancora. In questa torta appetitosa si sono gettati anche costruttori più "generalisti", come Sony che ha in catalogo una gamma completa di PDA (chiamati Clié, dei quali potete ammirare le foto) e relativi accessori. È di questi giorni, poi, la notizia che il gigante nipponico ha evitato un bilancio negativo grazie al sostanzioso contributo della divisione videogiochi.
Uniamo questi due fatti con un balzo logico (neanche tanto ardito) e arriviamo al PEGA-GC10, ossia il protagonista di questo articoletto. La forma è inconfondibile e la riconosciamo subito: il PEGA è un piccolo game controller pensato per lavorare con un palmare Clié e trasformarlo in console!

A corredo viene fornito tutto il software per l'installazione, il gioco **Columns** di Sega e demo di altri giochi, come Zap 2016!, Tetris Classic, DaDa Formula Racing e Atom Smash. Il controller si alimenta tramite la batteria del palmare ed è compatibile con diversi Clié della serie NR, T, SJ e SL, anche se la miglior resa del sonoro si ha con i modelli serie T e NR. I driver possono essere caricati sia tramite Macintosh che PC con sistema operativo Windows o Linux.
PEGA-GC10 è acquistabile anche via Internet ad un prezzo di circa 40 dollari.

Birbe, attente: arriva Mommy Track!

www.mommytrack.com

Un metodo sicuro per controllare i vostri bambini

Dove finisce l'amore di mamma e dove inizia l'effetto Grande Fratello (quello orwelliano, naturalmente)? I confini, come spesso accade, sono nebulosi ma non dubitiamo che qualche genitrice, magari un po' più apprensiva delle altre, sarà interessata a questa soluzione tecnologica, ideata dall'americana Cenuco. Il sistema consente di monitorare, tramite piccole telecamere, uno o più ambienti scelti dall'utilizzatore. "Qual è la novità?" - dirà più di qualcuno. L'aspetto rivoluzionario della questione sta nel capo opposto (rispetto alle telecamere), ossia nel dispositivo che visualizza le immagini da esse raccolte: esso è un terminale mobile, ossia un cellulare o un computer palmare. La tecno-mamma potrà così controllare il pargolo (e l'eventuale baby sitter) stando dal parrucchiere, al ristorante o comodamente seduta (si fa per dire) nella propria macchina imbottigliata in mezzo al traffico.
Il sistema funziona (e non potrebbe essere altrimenti) tramite una rete di telefonia cellulare e viene venduto in un kit completo di tutto, ma proprio tutto. Il cyber-genitore, una volta aperto il package, troverà infatti due telecamerine, l'abbonamento al gestore di telefonia, l'occorrente per l'accesso al gateway, il software dedicato, le password di sicurezza, una card che abilita l'archiviazione di 48 ore di filmato ed il terminale mobile. Quest'ultimo può essere uno smartphone, come il Sendo Z100 od il Nokia 9290 Communicator, o un computer palmare, come un iPAQ dotato di modulo GPRS o il T-Mobile MDA, dotato del nuovo sistema operativo PC Phone 2002 di Microsoft.
Bambini, state attenti: d'ora in poi rubare la marmellata sarà sempre più difficile! Ma forse la soluzione c'è, ed è meno complicata di quanto non si possa pensare: tappare l'obiettivo delle videocamere!

HAVEN: CALL OF THE KING
COME NASCE UN CAPOLAV

Sviluppato dai Traveller's Tales e prodotto da Midway, Haven: Call of the King sembra essere davvero un titolo rivoluzionario e altamente competitivo dal punto di vista tecnico. Evolution Magazine ve ne illustra le principali peculiarità e vi svela alcune curiosità relative al character designer e al "dietro le quinte" della lavorazione.

a cura di Stefano Manin e Giuseppe Nigro

GENERE	PLATFORM/MULTI
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	MIDWAY
SVILUPPATORE	TRAVELLER'S TALES
FORMATO	PS2
USCITA PREVISTA	DISPONIBILE

ORO

UNA TRILOGIA ANNUNCIATA

"Sleeper Hit". Con questa definizione il mondo dei media definisce quei prodotti arrivati senza troppo clamore e pubblicità al consumatore finale, e rivelatisi, poi, dei veri e propri cult. Spesso e volentieri, tale regola vale anche per i videogames: chissà che il nuovo titolo Midway non sia in grado di ritagliarsi una porzione di successo nell'affollato panorama dei titoli di questo autunno.

Haven: Call of the King è un progetto di proporzioni epiche sviluppato dalle capaci menti dei Traveller's Tales, autori in grado di regalare agli utenti, classici indimenticabili quali Leander (1990. Amiga, ST e Megadrive) e Puggsy (1993, Amiga e Megadrive) nonché titoli discreti come Sonic R (1997, Saturn), Rascal (1998, PSX) e, non ultimo, Crash Bandicoot Wrath of Cortex, primo episodio del popolare marsupiale, disponibile su console della nuova generazione.

La particolarità del titolo Midway risiede totalmente nella sconfinata libertà di azione ed esplorazione che è data al protagonista: Haven: Call of the King non è un semplice gioco di piattaforme quanto, piuttosto, la fusione di un impressionante varietà di stili differenti (almeno 10, a detta degli stessi Traveller's Tales) e di gameplay. Nei panni di Haven, un ragazzo della famiglia dei Teq, dovremo intraprendere un epico viaggio divenendo, da umili schiavi in miniera, eroi intergalattici. Per la prima volta in un videogame, avremo degli ambienti completamente "aperti", generati da un complesso sistema di architettura "planetaria": un micro-universo orbitante attorno al sole, dove Haven vivrà la sua epopea. La parola epopea, per quanto possa sembrare fuori luogo parlando di un videogioco, si rivela quanto mai adatta per definire gli eventi che attendono il nostro eroe. Haven: Call of the King non è che la prima parte di una trilogia già pianificata dagli sceneggiatori in forze ai Traveller's Tales.

Si parla addirittura di un possibile quarto episodio, destinato ad essere in realtà il prequel dell'intera serie. Solo il tempo ci dirà se e come i successivi capitoli di Haven: Call of the King vedranno mai la luce.

IL GENIO VISIONARIO DI RODNEY MATTHEWS

Dell'intera caratterizzazione di Haven: Call of the King, si è occupato Rodney Matthews designer freelance nonché illustratore fantasy, fantascientifico e fiabesco. Matthews sarà sircuramente ricordato da molti lettori per la realizzazione delle copertine dei dischi di muscisti affermati come gli Asia e gli Eloy. Il talentuoso artista ha realizzato anche una serie televisiva e negli ultimi anni ha partecipato alla realizzazione di Shadow Master (Psygnosys, PSX), un gradevole FPS le cui ambienazioni scaturirono dalla mente di Matthews. Anche per Haven: Call of the Kings, Matthews si è dato molto da fare, realizzando centinaia di bozzetti preliminari e artwork dai quali i grafici dei Traveller's Tales hanno, poi, realizzato i modelli poligonali. Ancora una curiosità: Rodney Matthews è l'autore del logo dei Bizzarre Creations (autori di Project Gotham Racing per Xbox) e di quello degli stessi Traveller's Tales!
Per maggiori informazioni, visitate: **www.rodneymatthews.com**

Un curioso primo piano per il nostro eroe e la sua dolce amica.

L'estensione dell'orizzonte è davvero uno dei punti di forza dell'engine tridimensionale sviluppato dai Traveller's Tales.

Haven possiede l'abilità di compiere un pratico doppio salto.

60 frames al secondo rappresentano il biglietto da visita della nuova produzione Midway.

MILLE VEICOLI PER ME POSSON BASTARE

SUN SURFER

All'apparenza obsoleto, questo vascello interstellare è ancora una delle navi più veloci della galassia. Il Sun Surfer è più veloce della luce e permette ad Haven di viaggiare rapidamente da un pianeta all'altro.

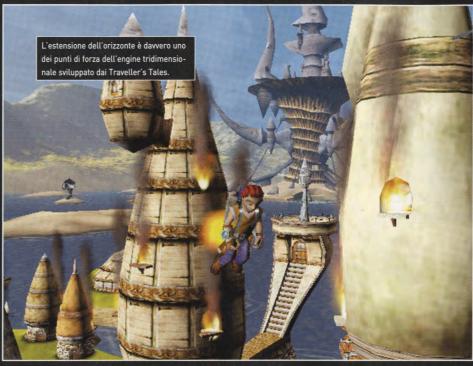
HOVER SHIP

Questa enorme nave da raccolto, alimentata dall'energia solare, è l'unica soluzione per mietere le risorse dei mondi esplorati.

BUGGY

Quattro ruote motrici per una super velocità! La Buggy di Haven accelera sino a 60 miglia orarie in meno di 5 secondi, permettendo al nostro eroe di sconfiggere gli avversari in furiose competizioni a motore.

BIPLANO

Donatogli dal suo Mentore dopo aver vinto quattro sfide, il Biplano si rivela un mezzo di trasporto lento ma incredibilmente potente.

IL MOTORE DEL DUEMILA

L'obiettivo primario dei Traveller's Tales, durante la realizzazione del motore grafico di Haven, era quello di creare un engine tridimensionale in grado di effuare il rendering dei poligoni nella maniera più veloce e potente possibile, e di introdurre, in seguito, effetti di luce dinamica e nebbia volumetrica senza inficiare le performance dello stesso. Il risultato finale è davvero impressionante: Haven riesce a muovere oltre 220.000 poligoni per frame (13.2 milioni al secondo), con tanto di effetti speciali applicati, mantenendo una profondità di campo elevatissima. Lo Spherical Mapped Fractal Engine ricopre ogni pianeta di un'unica texture (della grandezza di 7.2 Gb) che permette ai grafici di manipolare ogni pixel singolarmente, alterando, ove necessario, la conformità del terreno o il livello dell'acqua. La curva di Bezier tessella i frattali poligonali, per raggiungere 400 bilioni di triangoli per pianeta. Tra i numerosi effetti speciali, segnaliamo i 10 milioni di particelle al secondo, scalabili, roteabili e colorabili senza limiti di sorta. Rifrazione solare e interazione con la superficie del terreno sono costanti dell'esperienza tridimensionale Midway, che si avvale anche di effetti di distorsione delle superfici liquide, environment mapping, effetti di luce speculare e distorsione dello schermo. La fisica dei movimenti dei personaggi e dei veicoli interagisce perfettamente con la conformità dello scenario: attraversano un ponte o salendo su una ripida pianura, comprenderete meglio l'eccezionale lavoro svolto dagli sviluppatori. La fluidità è costante: nella versione NTSC testata qui in redazione, Haven: Call of the King non è mai sceso al di sotto dei 60 fps.

PROVA SU STRADA

Una simile quantità di differenti tipologie di gioco può costituire un'arma a doppio taglio: se è vero che la varietà è importante per un prodotto della nuova generazione (vedi il recente Ratchet & Clank), è altrettanto ovvio che i giocatori che prediligono i platform games, potrebbero trovarsi a disagio nel dover partecipare a sfrenate corse a bordo di buggy, a

Il nostro eroe potrà utilizzare il suo magico yo-yo anche per raggiungere luoghi prima inaccessibili.

Eccovi una screen delle sequenze a bordo delle Buggy, veloci veicoli piuttosto semplici da padroneggiare.

Molto buoni gli effetti particellari e di luce. Il mondo di Haven ne è colmo.

lunghe sessioni sparatutto a bordo di un batiscafo o, ancora, a frustranti scontri aerei a bordo del vostro Sun Surfer. Sta di fatto che Haven è un incredibile ibrido e, una volta scesi a patti con la sua struttura di gioco, potrà cominciare il vero divertimento. L'universo del titolo Midway, infatti, è enormemente vasto e l'assenza di pause dovute ad improvvisi caricamenti (questi avvengono costantemente in background), contribuisce a favorire una sensazione di libertà mai provata prima se non nel recente GTA Vice City (anche se la struttura del titolo Rockstar Games è leggermente più rigida). Sarà dunque possibile attraversare un livello irto di insidie prendendo i comandi del nostro eroe (in una sin troppo dinamica visuale in terza persona), annientare i nemici con il nostro magico Mag Ball (una sorta di yo-yo potenziabile, distruggendo i barili colorati all'interno dei mondi di gioco), raggiungere il nostro vascello spaziale ancorato al terreno, partire verso un nuovo pianeta, pilotando la nostra nave in una sessione a base di shoot'em up tridimensionale (alla Star Fox, per intenderci) per poi sbarcare sul novizio corpo celeste, discendere dalla nave e continuare la nostra esplorazione a piedi. Tutto senza dove sopportare neppure un attimo di pausa dovuto al caricamento. Geniale. L'aspetto tecnico del titolo Midway appare stabile e graficamente esaltante, con una serie di apprezzabili tocchi di classe quali farfalle che svolazzano sul prato mentre alberi, foglie ed erba si lasciano cullare dal vento o come il cappuccio che il nostro eroe indossa durante le precipitazioni acquose. Importantissimo e ben realizzato il ciclo giorno/notte, che trasforma gli ambienti di Haven da mitigati e sicuri a oscuri e pericolosi. Ottimi anche i numerosi effetti di luce e l'implementazione degli agenti atmosferici, che trovano nella pioggia la loro massima espressione. Di contro, è proprio la caratterizzazione dei personaggi a lasciare i dubbi più profondi: vero è che creare un icona videoludica come Mario o Sonic non è compito semplice, ma il character design di Rodney Matthews non ci ha particolarmente soddisfatti. Per il momento non ci dilunghiamo oltre sulla disamina tecnica: ne riparleremo in sede di recensione. Quello che ci preme sottolineare è l'altalenante realizzazione delle differenti fasi di gioco: sessioni come quelle a bordo di veicoli in movimento, dove saremo obbligati a sparare per un interminabile periodo di tempo, uccidono la voglia di libertà nostra e del nostro eroe. Appuntamento, dunque, al mese prossimo, con la recensione della versione Pal (completamente localizzata in italiano) che potrete trovare nei negozi, proprio mentre leggete queste righe.

BMX XXX

GENERE RACING **PRODUTTORE** ACCLAIM **SVILUPPATORE** Z-AXIS **USCITA PREVISTA** 6 DICEMBRE

di Giuseppe Nigro

I titoli basasti sugli sport estremi cominciano davvero ad inflazionare la piazza. Non passa giorno che software house titolate, annuncino al grande pubblico lo sviluppo dell'ennesimo prodotto dedicato al mondo delle evoluzioni su skateboard, pattini a rotelle, biciclette o surf, sia esso accompagnato da nomi altisonanti di personaggi famosi in tali discipline, piuttosto che privo di qualsiasi licenza ufficiale. Acclaim e Z-Axis, dopo la buona accoglienza di pubblico e critica ricevuta con Aggressive Inline stanno per commercializzare questo BMX XXX, simulazione estrema su due ruote (non motorizzate!) che apporta una inedita nonché imponente dose di elementi goliardici e dieci piccanti sequenze (strip-tease eseguiti da procaci signorine...) a premiare i nostri sforzi tra un livello e l'altro. Tra le features del titolo Acclaim, oltre a poter creare il nostro atleta per mezzo di un potente editor, potremo eseguire la bellezza di 2000 tricks differenti, all'interno di 8 enormi e dettagliati ambienti, dove faremo la conoscenza di bizzarri personaggi che ci affideranno compiti da eseguire. Per favorire il gioco in multiplayer, Z-Axis ha introdotto alcune mini prove fruibili in split screen: inizialmente avremo a disposizione il Paint Ball BMX e lo Strip BMX; progredendo nei livelli sarà possibile sbloccarne di nuove. Dal punto di vista tecnico, l'engine 3D denota un'ottima fluidità ed una buona caratterizzazione di ambienti e personaggi, benché questi ultimi siano modellati con un numero di poligoni non eccessivamente elevato.

Drome Racers

GENERE RACING **PRODUTTORE** EA **SVILUPPATORE** ATD **USCITA PREVISTA** NOVEMBRE [PS2] / PRIMAVERA 2003 [GC]

di Giuseppe Nigro

Basato sugli omonimi prodotti marchiati Lego conosciuti sicuramente dai lettori più giovani, Drome Racers è in realtà l'ennesimo racing game a sfondo futuristico in arrivo su PS2 e, soltanto in primavera 2003 per GC. Nei panni di Max Axel, dovremo gareggiare in una serie di circuiti con ambientazioni incredibilmente dettagliate (si passerà dalla città, alla montagna, attraverrsando il canyon) e cercare di conquistare il trofeo riservato ai vincitori della Drome Championship. Per far questo, potremo assemblare personalmente (grazie ai famosissimi "mattoncini") la nostra vettura: sarà possibile forgiare a nostro piacimento un veicolo da sterrato, un dragster o una F1-car, tutte dotate di un avveniristico design. Durante la gara potremo utilizzare appositi power-up disseminati lungo le piste (scudi, speed boost, mine e quant'altro) per cercare di piazzarci entro le prime tre posizioni. Conquistando il podio, guadagneremo anche la possibilità di "upgradare" il nostro mezzo con nuovi motori, gomme, turbo e numerosi altri accessori disponibili. Previste tre modalità di gioco (Arcade, Time Trial e Story) oltre alla possibilità di gareggiare contro uno, due o tre avversari umani per mezzo di uno split-screen che promette di mantenere costante la fluidità di gioco. La conversione per Game Cube si farà attendere fino a marzo del prossimo anno. Attendiamo la versione finale del gioco per scoprire se Wipeout Fusion potrà o meno continuare a dormire sonni tranquilli...

Minority Report

GENERE ▸ ACTION-ADVENTURE **PRODUTTORE** ▸ ACTIVISION **SVILUPPATORE** ▸ TREYARCH **USCITA PREVISTA** ▸ 29 NOVEMBRE

di Giuseppe Nigro

Basato sull'omonima pellicola di Steven Spielberg (a sua volta ispirata ad un racconto di P.K. Dick), Minority Report, in versione console, promette di farci rivivere le emozionanti scene ammirate nelle sale cinematografiche, grazie ad una sapiente miscela di azione, avventura ed esplorazione. In sviluppo presso gli studi Treyarch, Minority Report ci farà vestire i panni di John Anderton, ufficiale in forza alla PreCrime (un corpo di polizia futuribile in grado di arrestare i criminali prima che questi commettano il delitto) costretto ad una fuga disperata a causa di un terribile complotto perpetrato ai suoi danni: la visione di un omicidio che il valente Anderton consumerà ai danni dello sconosciuto Leo Crow. Attraverso 15 livelli ambientati nelle diverse locations di una Washington del 2050, dovremo affrontare una sequela di combattimenti contro gli imperterriti agenti della PreCrime, i numerosi robot spia che ci seguiranno ed una serie di nemici assoldati da chi vuole tenerci all'oscuro delle "incertezze" di questa forza di polizia del futuro. Fortunatamente, avremo con noi tutta una serie di armi e gadget provenienti direttamente dalla pellicola di Spielberg: Sick Sticks in grado di paralizzare l'aggressore, Jetpack per permetterci di attraversare in volo gli ambienti più angusti e un avveniristico PDA, utile per memorizzare informazioni cruciali ai fini del compimento della missione. Gli ambienti di gioco, estremamente dettagliati e in larga parte distruttibili, comprenderanno numerosi veicoli ammirati nella controparte cinematografica quali le Maglev Cars, le PreCrime Hoverships, ed i "Minority Report" Lexus vehicle.

La versione per GBA manterrà intatte queste caratteristiche, mutando la visuale di gioco in terza persona in una più consona 2D a scrolling orizzontale, attraverso 10 livelli arricchiti da un pizzico di elementi puzzle.

Mystic Heroes

GENERE ▸ AZIONE **PRODUTTORE** ▸ THQ **SVILUPPATORE** ▸ KOEI **USCITA PREVISTA** ▸ 29 NOVEMBRE

di Giuseppe Nigro

Azione, magia e un pizzico di avventura nel nuovo gioco Koei, disponibile in versione giapponese da più di sei mesi, che si appresta fare la sua comparsa in Europa grazie a THQ. Così come avveniva in Dynasty Warrior, anche Mystic Heroes ci vedrà impegnati in furiosi combattimenti contro agguerrite armate nemiche. Dopo aver scelto uno tra i quattro eroi a disposizione (Shiga, Lani, Naja e Tai) prenderemo parte alla battaglia. Per avere la meglio, dovremo cooperare con i nostri alleati ed utilizzare gli attacchi mistici che ci verranno donati accumulando le rune necessarie. In totale, tra "story mode" e "survival mode" avremo a nostra disposizione oltre 70 rune, combinabili per effettuare quattro tipi di attacchi magici, ognuno con i propri vantaggi. Il campo di battaglia, gremito ai limiti delle potenzialità Game Cube, mostrerà oltre 300 metri quadri a schermata, con tanto di montagne, piante e labirintiche infrastrutture nelle quali nascondersi. Alla fine di ogni stage ci attenderà il consueto minaccioso boss. Sette modalità di gioco in multiplayer (cooperativo e competitivo) promettono di aumentare esponenzialmente la longevità del titolo THQ.

James Cameron's Dark Angel

GENERE ACTION-ADVENTURE **PRODUTTORE** VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE **SVILUPPATORE** INTERNO **USCITA PREVISTA** AUTUNNO

di Giuseppe Nigro

Basato sull'omonima serie televisiva (non ancora importata qui in Italia), recentemente premiata dall'Academy Awards e prodotta nientemeno che da un affermato regista come James Cameron, Dark Angel sarà un action adventure in terza persona che metterà i giocatori negli attillati panni di Max (Jessica Alba), un super soldato geneticamente modificato, alla ricerca del proprio passato. Max dovrà fuggire dai laboratori della base militare Manticore, scoprire che fine ha fatto la sorella, risolvere il conflitto interiore "soldato-donna" che la persegue ed aiutare Logan Cale e il suo movimento a destabilizzare il Governo corrotto. Attraverso 30 livelli ambientati in 6 differenti locations, Max potrà avvalersi delle sue facoltà combattive a mani nude, di poteri speciali quali la visione notturna e l'udito alterato, di un effetto slow motion di "matrixiana" memoria, senza dimenticare la possibilità di nascondersi abilmente tra le infrastrutture ed adottare una tattica stealth.

Accumulando la nostra carica aggressiva, per mezzo di un'apposita gauge-bar, Max sbloccherà il Rage System, rilasciando un incredibile sequenza di colpi veloci e devastanti al malcapitato scagnozzo della Manticore di turno o ad uno dei 5 boss finali. Ancora non del tutto chiare le funzionalità dell'Emotional Impact System che, a detta degli sviluppatori, offrirà una dose di rigiocabilità al titolo Vivendi Universal. Appuntamento ai prossimi mesi per la recensione definitiva.

Grand Prix Challenge

GENERE RACING **PRODUTTORE** INFOGRAMES **SVILUPPATORE** MELBOURNE HOUSE **USCITA PREVISTA** 29 NOVEMBRE

di Paolo Nobili

Con Grand Prix Challenge, prodotto per il momento esclusivo alla piattaforma PS2, Melbourne House fa il suo ingresso nel circus iridato della Formula Uno. Forte della licenza dei 22 piloti e delle 11 scuderie del 2002, indebitata Arrows compresa, gli sviluppatori australiani promettono di dare una visione personale e altamente coinvolgente delle competizioni di un campionato così diverso dalle gare endurance cui ci avevano abituati.

Il concept di Grand Prix Challenge si sviluppa attorno alla velocità di gioco, inchiodata ai 60 fps per secondo, ad un solido modello di guida arcade e ad una pulizia ed un dettaglio grafico finora ignoto alla nera console Sony.

In effetti, Grand Prix Challenge, da noi provato in una versione piuttosto vicina al prodotto finito, appare il prodotto adatto a solleticare la curiosità dei tanti appassionati del mondiale FIA che però non gradiscono perdere tempo con una frustrante pratica o con regolazioni note solo agli ingegneri di pista. Con Grand Prix Challenge si corre subito fortissimo, mirando a puntare e staccare in curva gli avversari, senza necessità di memorizzare perfettamente i circuiti o di limare le curve per tenere il passo degli avversari. Per quanti preferiscono una sfida più competitiva, i programmatori hanno inserito tre livelli di difficoltà, quattro gradi di intelligenza artificiale e la sezione box con le principali regolazioni dell'assetto.

Appuntamento ai prossimi mesi per il test definitivo.

Dragonball Z Budokai

GENERE PICCHIADURO **PRODUTTORE** INFOGRAMES **SVILUPPATORE** DIMPS **USCITA PREVISTA** 22 NOVEMBRE

di Giuseppe Nigro

Frutto dell'accordo stilato da Infogrames con Bandai, Dragonball Z Budokai è il primo videogame dedicato alle gesta di Goku, Vegeta e compagnia ad arrivare sul 128 bit di casa Sony. Strutturato a mo' di picchiaduro 3D, DBZ Budokai permetterà ai giocatori di rivivere le gesta degli eroi della serie ideata da Akira Toryiama attraverso 5 differenti modalità di gioco: si andrà dallo "story mode", che ci permetterà di accrescere i nostri poteri seguendo alla lettera le relative vicissitudini animate, sino al "battle mode", una modalità che ci farà combattere con il lottatore da noi ideato e customizzato. Proprio la possibilità di modificare a piacimento le abilità acquisite, costituisce una delle sostanziose features presenti nel titolo Infogrames: ai 23 personaggi della saga, possono, così, aggiungersi quelli sviluppati ed allenati dai singoli giocatori. Altre modalità segrete saranno sbloccabili collezionando medaglie d'oro nel torneo Tenkaichi Budokai. Se pur non il massimo dal punto di vista grafico, il titolo Infogrames sembra, tutto sommato, in grado di attrarre come una calamita i milioni di appassionati di questo seguitissimo OAV. I personaggi, realizzati con una discreta cura, rispecchiano in maniera fedele le loro controparti animate, grazie anche ad uno stile grafico semplice ma colorato. Anche le animazioni non deludono e presentano un nutrito numero di colpi e mosse speciali perfettamente in linea con lo spirito della saga. Possibile l'utilizzo di incredibili projectyle in grado di scagliare l'avversario il più lontano possibile. Presente, inoltre, la "Burst Zone", una porzione dell'enorme campo di battaglia dove i nostri eroi possono effettuare le loro mosse ad una velocità devastante. Qualche appunto va sicuramente fatto ai fondali, la cui qualità non dimostra certo dovizia estrema in sede di design (del resto, sono pressoché identici a quelli della serie animata...) e alle misere textures che rivestono i personaggi.

Spyro: Enter the Dragonfly

GENERE PLATFORM **PRODUTTORE** UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS **SVILUPPATORE** INTERNO **USCITA PREVISTA** 29 NOVEMBRE

di Giuseppe Nigro

Il piccolo drago violaceo, trasferitosi nelle scuderie Universal Studios, dopo i fasti di casa Insomniac, si appresta a fare il suo debutto in versione PS2 e Game Cube. La storia alla base del nuovo episodio vede il giovane Spyro partire alla ricerca del malvagio Ripto, colpevole della sparizione di tutte le libellule dal Pianeta dei Draghi. Nostro il compito di sconfiggere il bruto e liberare i simpatici insetti in modo da donare luce e prosperità al Dragon Realms che si appresta ad ospitare il Festival dell'Anno del Dragone. Una delle novità di questo episodio sarà costituita dalla possibilità per Spyro di scagliare non soltanto fiamme dalle sue fauci ma anche ghiaccio, elettricità e bolle colorate. Gli oltre 25 livelli di gioco dotati di innovativi effetti ambientali (arcobaleni, tornadi, vento e fiocchi di neve) dovrebbero garantire una longevità adeguata e la possibilità di pilotare nuovi veicoli quali un carro armato corazzato, un velivolo bellico e un bizzarro UFO.
Attendiamo l'uscita del titolo Universal per descrivervi le nostre impressioni.

Mortal Kombat Deadly Alliance

GENERE ▶ PICCHIADURO **PRODUTTORE** ▶ MIDWAY **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ 14 FEBBRAIO 2003

di Giuseppe Nigro

Una delle saghe beat'em-up più longeva del settore coin-op (il primo Mortal Kombat risale addirittura al 1992) si appresta a fare il suo ritorno in grande stile direttamente in versione home: Mortal Kombat Deadly Alliance, questo il titolo del sesto capitolo della sanguinosa serie (escludendo i due spin-off giocati su PSX), promette di introdurre numerose novità, non soltanto in ambito tecnico, in grado di destare le attenzioni di quanti reputano il picchiaduro Midway un titolo ormai desueto. Fondamenta del prossimo pestaggio virtuale, sarà una spietata lotta tra il bene e il male ingaggiata da due potenti stregoni: Shang Tsung e Quan Chi, decisi a riunire le loro forze per avere la meglio nella battaglia per l'immortalità. Si ritrovano così i classici personaggi della saga, Scorpion, Raiden, Sub-Zero e Sonya su tutti, affiancati da alcuni inediti combattenti quali Blink Kenshi, Drahmin, Li Mei, Nitara, Khan, Frost, e da illustri ritorni come quello di Johnny Cage. L'innovazione principale è rappresentata dalla possibilità di variare lo stile di combattimento tra tre differenti categorie per ogni personaggio: si va dalla lotta libera al duello all'arma bianca, con tanto di lame, spade e verghe magiche che trascinano l'azione verso sponde più simili al namchiano Soul Calibur. Non mancheranno, ovviamente, le classiche fatality: truculente mosse finali in grado di flaggellare l'avversario in modi a dir poco "spettacolari". Sequenze puramente accessorie, ma indubbiamente d'impatto. La versione da noi testata presentava una modellazione dei personaggi piuttosto convincente, anche se lo stesso non si poteva affermare delle animazioni e di alcuni fondali, davvero scarni. Le prime impressioni sulla giocabilità sono nettamente positive e se, nei giorni che separano Mortal Kombat Deadly Alliance dalla commercializzazione, Midway riuscirà a limare alcuni difetti della telecamera virtuale e una lieve imprecisione nelle collisioni, potremo trovarci a giocare con un valido e divertente picchiaduro.

Jinx

GENERE ▶ PLATFORM **PRODUTTORE** ▶ SCEE **SVILUPPATORE** ▶ HAMMERHEAD **USCITA PREVISTA** ▶ GENNAIO 2003

di Stefano Mannin

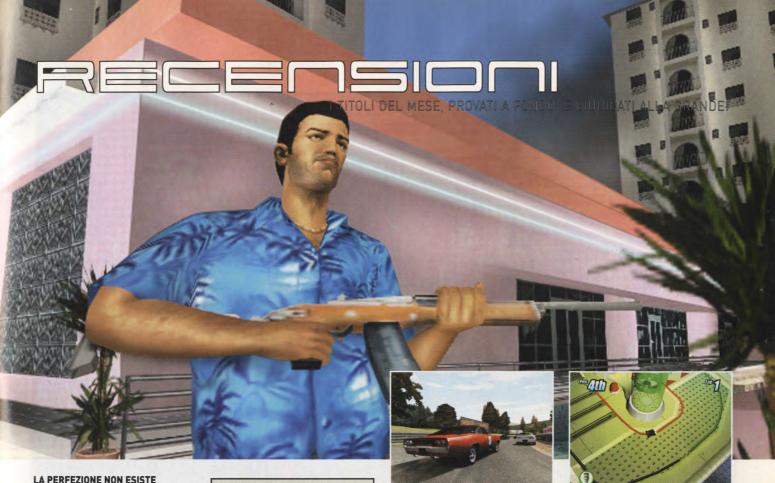
Sony propone per la mai obsoleta PSone questo simpatico platform dal titolo altisonante, avente come protagonista un giullare di nome Jonas Jink-Joajasterus III (Jinx, per gli amici). Un bel giorno, il nostro buffone di corte si ritrova unico superstite dell'attacco del pirata Captain Gripply e della sua banda, autori di uno sciagurato incantesimo che ha trasformato il castello in un groviglio di trappole e pericoli, nonché rapitori di famiglia reale e relativo seguito. Spetterà proprio a Jinx (cioè a noi) riportare la situazione alla normalità, attraverso 19 livelli ambientati in 6 mondi caratteristici, per una struttura di gioco che ricorda classici quali Croc e Spyro The Dragon. Promessa una larga varietà di azioni effettuabili, una fluidità ancorata ai 50 fps e un alto grado di rigiocabilità. Chi vivrà vedrà.

RECENSIONI

I TITOLI DEL MESE, PROVATI A FONDO E GIUDICATI ALLA GRANDE!

50 - Sega GT 2002

60 - MicroMachines

LA PERFEZIONE NON ESISTE

Dicembre è ormai alle porte e le ultime settimane di novembre ci hanno portato un mucchio di nuovi titoli, alcuni dei quali davvero validi. Se continua di questo passo, saremo costretti a pubblicare un supplemento della nostra/vostra rivista per fare "entrare" tutte le nostre prove! Scherzi a parte (ma solo in televisione), voglio indirizzare le vostre attenzioni sul titolo di apertura di questo mese: GTA Vice City. Rockstar North ha saputo rinnovare ed innovare il successo dell'originale, creando da zero una città virtuale degli anni '80. Per i giocatori di vecchia data come me, è davvero il massimo: ascoltare successi come "Pale Shelter" dei Tears for Fears, mentre si passeggia nella blindata Vice City, procura sensazioni uniche. Spero che questo prodotto metta in evidenza come non sempre la parte tecnica, da sola, sia sufficiente per fare di un videogioco, un capolavoro. Nel caso del titolo Rockstar potremmo persino lamentarci di alcune scelte grafiche, ma ciò non cambierebbe affatto il nostro giudizio finale. A proposito di capolavori, come non citare l'indimenticabile Yoshi's Island, riproposto in tutta la sua bellezza da Nintendo sul piccolo GBA? Il miglior platform game bidimensionale di tutti i tempi è ora pronto ad accompagnarci ovunque. Abbiamo ragione o no, quando affermiamo che la potenza è nulla senza controllo?

Stefano Manin

I PREMI DI EVOLUTION

Il massimo riconoscimento assegnato da Evolution ad un videogame. Il Gold Game rappresenta lo stato dell'arte videoludica. Un classico raccomandato senza riserve.

Anche se non è un capolavoro, un buon gioco, ben programmato e divertente quanto basta, merita di fregiarsi col bollino di Top Game.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Non è un seguito, non è neppure un prequel. È un gioco tutto nuovo ambientato negli anni '80

Che lo si accetti o meno, Grand Theft Auto III è stato, l'anno passato, una piccola rivoluzione, un fenomeno raro nel mondo dei videogames e, allo stesso tempo, la più deliziosa delle sorprese. Grazie al suo passaggio alla terza dimensione e alla creazione di un'intera città virtuale i DMA Design, conosciuti ora come Rockstar North, sono riusciti a trasformare una serie di giochi violenti quali erano i primi due titoli, in un monumento videoludico immersivo e piacevole. Una formula vincente che ha accresciuto, e di molto, la popolarità della serie e ha permesso in breve tempo lo sviluppo di Grand Thef Auto: Vice City, una sorta di GTA III ancora più esteso e diversificato rispetto all'originale. La trama, mai come in questo caso, è quanto di più cinematografico gli sceneggiatori potessero realizzare. Protagonista della vicenda è Tommy Vercetti, ex detenuto da poco in libertà e "spedito" in tutta fretta a Vice City dal suo vecchio boss, Sonny Forelli.

DISTRIBUTORE	CIDIVERTE
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	ROCKSTAR GAMES
SVILUPPATORE	ROCKSTAR NORTH
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Sbarcato nella sorridente Vice City e privato dagli sgherri di Forelli di tutta la sua fortuna, Tommy dovrà cominciare una nuova scalata al potere che lo condurrà nei più loschi meandri della ridente cittadina americana, alle prese con una costellazione di personaggi lunatici quali politici corrotti, vecchi boss di gang malavitose cubane, preti con l'hobby del racket e donne dai facili costumi. Ben presto Tommy stringerà un'importante amicizia con Lance Vance, un uomo inglese dalle motivazioni poco chiare.

Primo motivo di soddisfazione è dato dal doppiaggio: Tommy Vercetti parla, si esprime e respira grazie all'interpretazione di Ray Liotta ("Hannibal", "Quei bravi ragazzi", "Cop Land", "L'uomo dei sogni") che dona una dimensione inedita all'universo di Vice City. Contrariamente a GTA III, dove gli sviluppatori avevano preferito rendere muto l'eroe principale (ritenendo, così, di far immedesimare più semplicemente i gioca-

Davvero notevole il dettaglio col quale sono state sviluppate le ambientazioni interne.

La giornata volge al termine e i bagnanti fanno il loro ritorno nelle case, mentre la polizia comincia il suo giro di ronda.

Un Tommy Vercetti in tenuta da Golf, al negozio d'armi.

tori nel ruolo di "ladri"), il protagonista di GTA Vice City ha, finalmente, una voce con la quale esprime i suoi pensieri, i suoi bisogni ed i suoi stati d'animo. Che si tratti di Ricardo Diaz, irascibile capo della gang cubana, di Steve Scott, regista in declino o di Avery Carrington, il semplice operaio che riceve i suoi "ospiti" in limousine, tutti i VIP di Vice City godono di un doppiaggio in lingua inglese credibile e ben recitato. La presenza nel cast delle "voci" di personaggi del calibro di Philip Michael Tomas di Miami Vice (Lance Vance) e Jenna Jameson (Candy Suxx), dimostra il lavoro meticoloso affrontato dagli sviluppatori sotto il segno degli anni '80. E questo è solo l'inizio...

GTA III aveva ben impressionato per la ricchezza dei suoi ambienti, con tre distinte isole e numerosi quartieri da visitare. Ci si chiedeva come avrebbero fatto gli sviluppatori ad aumentare il senso di libertà già di per sé enorme di Liberty City. Ebbene, la sfida è stata vinta: ispirata da ridenti località americane quali Miami e la Florida, Vice City, che si estende su due isole collegate per mezzo di alcuni ponti, anche se non appare grande 2 o 3 volte più di Liberty City, come si mormorava in sede di anteprima, è, di fatto, più grande di Liberty City. Ad ogni modo, non sarà possibile esplorare sin da subito la totalità della città: per avere accesso alla Weast Coast bisognerà superare, prima, dieci missioni neppure troppo impegnative. Al contrario di Liberty City, la cui vita era focalizzata su un modello tipicamente americano, con zone trafficate e un estensione delle costruzioni tipicamente verticale, in Vice City si respirano affascinanti atmosfere latine, e l'organizzazione della planimetria si arricchisce di vicoli e corsie nonché di pittoreschi spaccati quali il distretto "haitiano" e quello "cubano".

Vice City è una vera città. Non ci sono dubbi. Una estesa metropoli degli anni '80, dove non vi sono tempi di caricamento tra una location e l'altra (fatta eccezione per l'attraversamento dei ponti che collegano le due isole e per l'ingresso in alcuni interni particolarmente complessi come il centro commerciale). La varietà dei suoi panorami e della sua popolazione cosmopolita lascia davvero stupefatti. Oltre a luoghi "obbligati" come il porto, saremo liberi di vagare per l'immensità dell'isola, potendo persino penetrare all'interno di negozi ed edifici appositamente realizzati per il nostro divertimento. Non passerà troppo tempo prima che decidiate di fare "due salti" in discoteca, una visita al campo di golf oppure una passeggiata sulla spiaggia, ad ammirare la "fauna" locale, alle prese con il pattinaggio e con il beach volley. Negli ambienti interni (hotel, centri commerciali, residence, l'aero-

Violenza gratuita, ma dai toni piuttosto "fumettosi".

UNA CITTÀ VIRTUALE TUTTA PER NOI

GLI INTERNI DI VICE CITY

Una delle differenze fondamentali tra GTA III e GTA Vice City risiede nella possibilità, da parte del protagonista, di accedere a numerosi ambienti al "coperto". Questa innovazione apre tutta una serie di nuove prospettive al giocatore.
Il passaggio dalla città ad uno dei negozi, club, ristoranti, hotel, ville e quant'altro, avviene senza alcun caricamento, nel pieno rispetto della continuità del ritmo di gioco. L'eccezione riguarda il centro commerciale, un immenso ambiente che aspetta solo di essere da noi devastato e che necessita di alcuni brevi caricamenti. L'appunto che ci sentiamo di muovere è la strana sensazione che a volte si prova, osservando l'esiguo numero di persone all'interno di questi locali: il culmine lo si raggiunge proprio nel centro commerciale, troppo "spoglio" per essere davvero credibile. Ad ogni modo, è un difetto che non influisce sul nostro giudizio.

COME ERAVAMO

I FAVOLOSI ANNI '80

Mentre molti di voi lettori, ancora non erano nati, negli anni '80 i redattori di *Evolution Magazine* si divertivano con il fantastico **Commodore 64**, il primo computer che veniva venduto anche nei supermercati. Senza contare poi, che i giochi erano facilmente reperibili anche dal giornalaio, sotto forma di cassette "pirata" ma, tuttavia, legali poiché in Italia mancava ancora una legge di protezione del copyright sul software.

E quando non ci andava di giocare, correvamo ad accendere la TV per gustarci i nostri telefilm preferiti. **Arnold**, serie in principio intitolata "Harlem contro Manhattan", poi ribattezzata "Arnold" e "Il mio amico Arnold". Da noi arrivò sugli schermi di Italia Uno nel 1980.

Megaloman, altra serie indimenticabile che ci allietava con le gesta di un supereroe spaziale in calzamaglia. In Italia arrivò nel 1979 su Telereporter. In Giappone la saga non era per nulla popolare mentre in Italia ebbe un buon seguito.

La domenica sera, poi, era il turno di **Drive In**, un divertentissimo spettacolo ideato da Antonio Ricci che lanciò comici del calibro di Ezio Greggio, Enzo Braschi, Enrico Salvi e Zuzzurro e Gaspare.

La musica che ascoltavamo era la new wave inglese del 1980/83, anni che videro il successo di interpreti quali **Erasure**, **Alison Moyet**, **Talk Talk** e i **Depeche Mode**. Che nostalgia!

Persino una partita a Golf può tramutarsi in un massacro.

Un momento di contemplazione non si può negare ad un paesaggio così suggestivo.

porto locale o, ancora, il night club, tanto per citarne alcuni) lascia davvero senza parole la cura riposta da Rockstar North nella caratterizzazione dei personaggi che popolano queste location: potreste rimanere per ore ad osservare i comportamenti di ogni singolo abitante e non stancarvi mai.
Naturalmente, il nostro bisogno di portare scompiglio e morte anche nelle situazioni più pacate potrà essere soddisfatto in qualsiasi momento e, benché ancora lontane dall'essere realmente complesse, le strutture interne apportano una nuova dimensione all'azione di gioco.
Appare ovvio che non si possa ricreare un'intera città virtuale senza sacrificare nulla in termini di clipping o frame rate, soprattutto quando si decide di utilizzare un tool di programmazione come il Renderware, performante quanto si voglia, ma non in grado di sfruttare al massimo le caratteristiche della macchina sulla quale gira. Sotto questo punto di vista, i passi in avanti rispetto a GTA III riguardano un aumento di dettagli che ha coinvolto principalmente i veicoli e la palette di colori, ora molto più accesa e dotata di un curioso effetto "patinato" (disattivabile dal menu delle opzioni) che, oltre a nascondere l'aliasing, contribuisce a ricreare fedelmente la magica atmosfera anni Ottanta. Il concetto di fluidità costante è avulso dal contesto tecnico del titolo Rockstar. Nulla di grave, sia ben chiaro: l'engine 3D muove con disinvoltura tutto il ben di Dio presente ad una media di 25 fps (50 Hz ottimizzati), con sporadici rallentamenti

“ i passi in avanti rispetto a GTA III riguardano un aumento di dettagli che ha coinvolto principalmente i veicoli... ”

nelle situazioni più complesse, textures non sempre dettagliate e qualche clipping all'orizzonte che alleggerisce il lavoro della CPU. Ma è un prezzo che paghiamo volentieri di fronte alla continuità d'azione e alla varietà di scenari proposta: un impiego di textures più dettagliate, ad esempio, avrebbe comportato frequenti caricamenti tra gli interni e gli esterni della città.

Quando tutta la città ha qualcosa contro di voi, è giocoforza prendere dei provvedimenti adeguati. Tommy Vercetti è un duro ed i suoi modi sono perfettamente in linea con lo spirito del gioco: mai mostrare compassione nel momento in cui si deve rubare una vettura e scaraventarne il conducente sull'asfalto. Vercetti conosce bene i segreti del mestiere e noi giocatori potremmo solo assecondarlo, trucidando ignari passanti e finendo con l'essere inseguiti dalla polizia o agendo in maniera riservata, rispettando gli innocenti. GTA Vice City lascia al giocatore la scelta del modus operandi. Ad ogni modo, è quasi impossibile trattenersi dal provocare un massacro (virtuale), quando si hanno a disposizione ben 40 armi (contro le 15 di GTAIII) tra le quali un cacciavite, un machete, una mazza da golf, una katana, una motosega, un M-5 e un incredibile lanciarazzi. Inizialmente ci siamo trovati a nostro agio con il fucile a pompa, utile per far fuori i nostri nemici anche a grandi distanze, anche se non adatto a sparare in corsa come avviene con la mitraglietta Uzi o con la piccola Colt (le armi sono "switchabili" con la pressione dei tasti L2/R2). Il massimo della truculenza lo si raggiunge utilizzando la mannaia: il sangue virtuale macchia addirittura la telecamera! Ad ogni modo, vale la pena di rassicurare genitori preoccupati e benpensanti pronti a gridare allo scandalo: vero è che in GTA Vice City la violenza virtuale è spesso e volentieri fine a sé stessa, ma è altrettanto vero che ciò che viene rappresentato presenta né più né meno dei toni da cartone animato. Per ragioni di praticità sarà possibile portare con noi soltanto 8 armi alla volta, una per ciascuna categoria.

La notte, la città di Vice City si popola di "avvenenti fanciulle" che non aspettano altro di salire sulla vostra vettura fiammante...

Tommy Vercetti all'opera nella sua specialità: il furto d'auto.

Il livello ambientato sulla riva del mare è uno dei più suggestivi e meglio riusciti.

La motosega è un'arma in grado di provocare enormi danni ai civili, ma deve essere utilizzata da molto vicino.

> **"...per sfuggire alla polizia, potremo rubare uno tra gli oltre 120 veicoli che circolano per le strade di Vice City."**

Le fasi di sparatoria a piedi, vero tallone d'achille di GTA III, hanno beneficiato di una maggiore attenzione in questo Vice City. Persistono, comunque, alcune incertezze nel sistema di mira, mai preciso e finalizzato come quello di titoli alla Rogue Spear, ma sicuramente lontano dalla frustrazione di GTA III. Il puntamento con R1 è ora più stabile e il cursore più visibile; è sempre possibile cambiare obbiettivo con i tasti L2/R2 utile, soprattutto, quando si devono far fuori più componenti di una gang durante una missione. Con un po' di pratica e dei buoni riflessi, sarà possibile passare furtivamente da un bersaglio all'altro, evitando di essere rintracciati e colpiti. Per il prossimo episodio, gradiremmo muovere il nostro personaggio anche quando ha un nemico "lockato" e comprendere nel dettaglio il tipo di danno che è possibile arrecare ai nostri bersargli (che non godono di una I.A. troppo sviluppata).

In Vice City, come è giusto che sia, non si è liberi di perpetrare una carneficina virtuale senza che accorra la polizia locale (sia essa in divisa, che in borghese). Già di per sé la ridente località non è il massimo della sicurezza, ma con il vostro arrivo, vi troverete poliziotti ad ogni angolo. Massima attenzione andrà, dunque, prestata all'indicatore di criminalità in alto alla destra dello schermo: fate arrivare il contatore alla seconda stella per scatenare le forze dell'ordine contro di voi. A proposito del "Wanted Level", questo indica, ancora, sei gradi di "pericolosità", ognuno corrisponde ad un intervento militare su larga scala. Fortunatamente, per sfuggire alla polizia, potremo rubare uno tra gli oltre 120 veicoli che circolano per le strade di Vice City. La novità è che gli agenti saranno in grado di forarvi le gomme con i loro colpi, costringendovi ad una fuga rocambolesca. I modelli delle vetture sono stati completamente ridisegnati e godono di un livello di dettaglio molto buono (riflessi di luce e più poligoni rispetto agli stereotipi di GTA III). Sul versante manovrabilità, si nota un leggero incremento del realismo, soprattutto al momento di affrontare le curve.

L'introduzione delle moto è senza dubbio la grande innovazione di Vice City.

Superbamente modellate (si va dalla Vespa all'Harley 600cc), queste presentano una tenuta di strada inizialmente ostica che varia in base al modello scelto (o, per meglio dire, rubato) da Vercetti. Le moto di più grossa cilindrata tengono meglio la strada rispetto agli scooter. E non è tutto: GTA Vice City consente ai giocatori di pilotare anche nuovi modelli di barca nonché un elicottero e un idrovolante, utili per esplorare i piani alti dei palazzi e per individuare i 100 pacchi bonus disseminati nella città (solo raccogliendoli tutti potrete completare il gioco al 100%).

In totale, avremo a disposizione 35 missioni "Rampage" che consistono nell'eliminare, di volta in volta, un dato numero di gangsters entro il tempo assegnatoci, senza morire. Notti insonni e caffè assicurati.

Acquistare il titolo Rockstar equivarrà a perdere la propria vita sociale per qualche settimana: GTA Vice City promette, di base, circa 30 ore di gioco, ma se contiamo le missioni aggiuntive che ci faranno lavorare come pompieri, tassisti, poliziotti e pizzaioli e quelle segrete che includono, tra le tante, il dover salvare un nostro amico prigioniero all'altro capo della città e l'utilizzo di giocattoli radiocomandati per depositare bombe, nonché le numerose "chicche" di cui il gioco è farcito, la longevità raggiunge picchi di eccellenza.

L'immaginazione degli sviluppatori lascia davvero sbigottiti davanti alla varietà delle missioni. Alcune volte, piuttosto che utilizza-

Inizialmente pilotare le moto sarà leggermente ostico, ma una volta fatta la mano, riuscirete a produrvi in simili impennate!

COLONNA SONORA D'AUTORE

UNA CITTÀ PER LA MUSICA

La colonna sonora di GTA Vice City è composta da un cofanetto di 7 CD, acquistabile nei migliori negozi specializzati. La sopresa è data dalla possibilità, una volta entrati in possesso di questi CD, di scaricare dal web, codici segreti per sbloccare features nascoste all'interno del gioco. Inoltre, sempre inserendo i CD nel vostro lettore PC, potrete "downloadare" bellissimi wallpaper.

V-Rock
Una collezione di brani hard rock proposti dall'inimitabile voce di Lazlow. Include pezzi classici interpretati da artisti leggendari come Judas Priest, Anthrax, David Lee Roth, Megadeth ed Ozzy Osburne.

Wave 103
La new wave degli anni '80 viene proposta di continuo da questa emittente e dal suo D.J., Adam First. I dischi includono i rivoluzionari Blondie, The Human League, Kim Wilde e gli Spandau Ballet.

Emotion 98.3
Un'emittente ideale per le giovani coppie innamorate o per i cuori solitari in cerca d'affetto. Fernando Martinez propone la sua ricetta a base di Toto, Cutting Crew, Roxy Music e Night Ranger.

Flash FM
Orientata verso la musica dei primi anni '80, Flash FM colpisce il cuore degli ascoltatori grazie alla maestria della dolce Toni, che mixa sapientemente Michael Jackson, i Talk Talk, gli Inxs e gli Yes.

WildStyle
La magia è qui. Mr. Magic, il rapper più famoso di Vice City, ora a capo di una radio pirata, ci fa ascoltare le melodie dei Mantronix, Hashmin, Zapp & Roger, Herbie Hancock, Super Blast e Cybotron.

Fever 105
Le anime funky troveranno nell'emittente di Oliver "Ladykiller" Biscuit, pane per i loro denti. Classici indimenticabili dei Kool & the Gang, Teena Marie, Rick James e dei Whispers delizieranno le vostre orecchie.

Espantoso
La voce latina di Vice City dal 1980. Influenze jazz si uniscono ad atmosfere soul, per catturare la mente e rilassarvi. Tra gli artisti di spicco, meritano citazione Tito Puente. Deodato e Irakere.

Capita anche a Vice City di trovare una giornata grigia e piovosa. Lodevole l'effetto bagnato sulla telecamera di gioco.

re la bruta violenza, bisognerà studiare con sottigliezza il modo per uscire dalle situazioni più critiche senza scatenare l'inferno. La difficoltà è elevata, ma alcune agevolazioni (come quando vi ritrovate un taxi ad aspettarvi fuori dall'ospedale dove eravate ricoverati, che vi riporta all'inizio della missione) renderanno più semplice il vostro compito. Molto gradita la novità di acquistare nuove proprietà che ci saranno utili per la nostra scalata al "successo". Potremo far nostre ville, studi cinematografici, compagnie di taxi, night club e garage. Inoltre, potremo acquistare nuovi vestiti per poter ingannare la polizia e sviare i nostri inseguitori.
Chiudiamo la nostra disamina con la parte che abbiamo apprezzato di più: quella audio. Il successo delle stazioni radio, presenti sin dai tempi del primo GTA, ha convinto Rockstar a realizzare una colonna sonora composta da famosi brani degli anni '80, perfettamente in linea con l'ambientazione proposta. Sony Music Corporation e l'etichetta Epic hanno da poco commercializzato un cofanetto di 7 CD (!) con la tracklist che è possibile ascoltare in game. Artisti del calibro di Michael Jackson (*Billie Jean, Wanna Be Startin' Somethin'*), Judas Priest (*You've Got Another Thing Comin'*), Toto (*Africa*), Run DMC (*Rock'n'roll Boxes*) o i Whispers (*And the Beat Goes One*), inclusi nel cofanetto, rappresentano un eccezionale surplus per tutti i giocatori che hanno vissuto con spensieratezza quel periodo. Se la nostra rivista recensisse separatamente le colonne sonore dei videogames, GTA Vice City guadagnerebbe senza fatica il riconoscimento più elevato.
Tirando le somme, Grand Theft Auto: Vice City, benché non un vero seguito, è quanto di meglio Rockstar Games potesse offrire a quanti si erano divertiti con GTA III. I detrattori dell'ultima ora potrebbero imputargli un utilizzo gratuito della violenza e una meccanica di gioco ripetitiva, ma saranno costretti a ricredersi dopo averlo provato a fondo.
Immenso, divertente, longevo, ricco e con una colonna sonora che farà la felicità dei giocatori che hanno superato i vent'anni. GTA Vice City è il gioco dell'anno.

Stefano Manin

Tommy all'interno del suo (dettagliatissimo) residence.

CONTROL BOX — PlayStation.2

PLUS	MINUS
+ Un universo anni '80 nella vostra PS2	- Non è un vero sequel
+ Colonna sonora incredibile	- Qualche imperfezione a livello grafico
+ Missioni geniali e diversificate	- Curva di difficoltà ripida

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	9
SONORO	10
GLOBALE	9

Un titolo destinato a ripetere il successo di vendite del suo predecessore. Meccanica collaudata, ambientazione da sogno.

SEGA GT 2002

Le preghiere dei giocatori Xbox sono state esaudite da Sega. Ma non del tutto.

Gran Turismo 3, a tutt'oggi considerato uno dei più impressionanti giochi di corse, tanto dal punto di vista grafico che da quello della giocabilità, rappresenta indubbiamente uno dei sogni proibiti dei possessori di Xbox.
Fortunatamente, Sega, ormai completamente a suo agio nei panni di software house multi piattaforma, ha pensato bene di trasporre sulla macchina Microsoft uno dei suoi più interessanti franchise. Stiamo parlando di Sega GT, il cui primo episodio, apparso su Dreamcast due anni or sono, destò fondate critiche relative alla realizzazione tecnica (30 frames al secondo non sono proprio il massimo per un gioco di corse) e alla fisica eccessivamente "nervosa" delle vetture in gara. A giudicare dai primi istanti di gioco, Sega sembra aver imparato dagli errori del passato, presentando un prodotto nettamente migliore rispetto al predecessore tanto dal punto di vista cosmetico, quanto da quello della giocabilità. La meccanica di Sega GT 2002 è, né più né meno, identica a quella del citato capolavoro Polyphony. Ci si ritroverà, così, ad ottenere le patenti (A, B, S e SS) per accedere alle competizioni e guadagnare dei crediti da spendere per modificare il nostro bolide. Filtri dell'aria, sospensioni, pneumatici, turbine: ogni parte dispone di un certo numero di upgrade e starà a voi scegliere se favorire l'aderenza oppure concentrarvi sulla potenza del motore. I modelli sono molto variegati: inizialmente è consigliabile acquistare una vettura a basso costo, come la vecchia Super Seven R500R, per poi potenziarla comprando e rivendendo le modifiche a disposizione. Tali cambiamenti sono di fondamentale importanza per il prosieguo nelle competizioni e consentono in maniera semplificata di portare, ad esempio, una piccola Impreza 22B STi da 276 cavalli, alla bellezza di 473! Purtroppo, le sensazioni che si avranno pilotando con le vetture modificate non saranno mai troppo differenti e, una volta entrati in possesso di una vettura più performante (come ad esempio la Jiotto Caspita) vincere le gare sarà impresa tutt'altro che ardua. D'altra parte, la qualità delle regolazioni che è possibile apportare alla propria vettura sono molto limitate e si riassumono in tre punti: angolazione della scocca, sospensioni e pressione del turbo. La loro incidenza sulla condotta di gara è estremamente labile e rende il modello fisico di Sega GT 2002 più vicino a titoli come Project Gotham Racing che Gran Turismo 3. Dove il titolo Sega contrasta in maniera vincente quello Sony è nella inedita gestione dei danni. Benché visivamente i modelli delle vetture non presentino neanche un graffio, ogni singola parte del nostro bolide sarà costantemente soggetta all'usura, tanto da rischiare di lasciarci in panne, proprio nel bel mezzo di un agguerrito testa a testa per il primo posto. In questo modo i programmato-

DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	WOW ENTERT.
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

I menu sono sottotitolati in lingua italiana.

Deludente la conformità delle piste e la rappresentazione di alcuni elementi come gli alberi.

ri Sega sono riusciti ad arginare uno dei pochi difetti che affligge la saga di Gran Turismo, ovvero la possibilità offerta al giocatore di sfruttare i muri o le macchine avversarie come appoggio per effettuare sorpassi al limite. Tale feature spinge, inoltre, il giocatore a prendersi molta più cura della propria macchina per evitare brutte sorprese nel corso delle gare, costringendolo ad acquistare ripetutamente parti di ricambio e a tenere costantemente sott'occhio le condizioni del proprio veicolo. Le vetture pilotate dalla CPU svolgono piuttosto bene il loro dovere, soprattutto sulla linea di partenza. Una volta superate, però, basterà "chiudergli" la strada in maniera non proprio sportiva per renderle inoffensive.

Dal punto di vista della longevità il prodotto Sega si difende piuttosto bene, nonostante appaia lievemente più semplice rispetto Gran Turismo 3. Il numero di auto e di tracciati disponibili, anche dopo aver sbloccato tutto il possibile, è notevolmente inferiore a quello proposto nel capolavoro Polyphony (in pratica avremo un totale di soli 5 circuiti ove gareggeremo in differenti ore del giorno e della notte e in condizioni climatiche variabili), ma garantisce comunque una longevità più che discreta. Presenti due campionati dedicati alle vetture rally (altrimenti assenti dal gioco) e che ci permetteranno di pilotare una performante Lancia Evolution VII.

Da segnalare quanto poco impegno sia stato riposto dai programmatori verso la modalità multiplayer, generalmente considerata molto importate per questo genere di giochi: unica possibilità offerta è quella di affrontare un amico in una minima quantità di tracciati, con una ridotta rosa di macchine tra le quali scegliere. Bisognerà attendere i Data Disk promessi da Sega per mutare la nostra opinione. Particolarmente interessante, anche se poco utile ai fini del gioco, è la possibilità di arredare il proprio garage acquistando vari oggetti o utilizzare le foto scattate dai propri replay per decorarne le pareti.

Graficamente parlando, Sega GT 2002 appare un prodotto altalenante e presenta modelli poligonali delle vetture assolutamente fantastici (anche se l'aspetto "plasticoso" ne inficia la credibilità), inseriti in ambienti scarni e caratterizzati da textures di pessima fattura. Anche la palette di colori appare decisamente sottotono. Una simile differenza di qualità non fa altro che staccare nettamente le macchine dai tracciati, offrendo una sensazione non proprio esaltante. Considerando il risultato generale tuttavia, il titolo Sega si difende comunque bene, pur non raggiungendo le vette toccate dal capolavoro Polyphony. Molto buoni i numerosi effetti grafici come la distorsione dovuta al calore, e un ottimo enviromental mapping, ammirabili, soprattutto, durante i replay e perfettamente in linea con la cura riposta nella modellazione delle vetture.

Particolarmente evidente invece l'assenza del bump mapping tanto caro ai giochi di corse sinora usciti per la console Microsoft. La fluidità è costantemente ancorata ai 50 fps (che diventano 60 con il settaggio della dashboard sui 60 Hz) e tutti i menu sono sottotitolati in italiano.

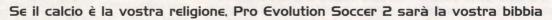
Se il reparto grafico appare buono nei suoi alti e bassi, quello sonoro si distingue per una scelta musicale troppo legata a un singolo genere (rock) ed estremamente lontano dalla frenesia delle gare presenti nel titolo.

"...Sega GT 2002 appare un prodotto altalenante e presenta modelli poligonali delle vetture assolutamente fantastici..."

Fortunatamente è possibile aggirare il difetto grazie alla possibilità offerta da Xbox di creare la propria scaletta musicale "rippando" i nostri brani preferiti da CD audio, e creando così la compilation a noi più adatta. Discordo diverso per gli effetti sonori: i rombi delle vetture risultano sufficientemente diversificati e il supporto del Dolby Digital 5.1 garantisce un elevato grado di coinvolgimento. Nota dolente per i tempi di caricamento: una simile mole di dati impone delle frequenti ed irritanti pause durante la navigazione nei menu.

In conclusione, l'ultima fatica Sega è sicuramente il miglior gioco di guida disponibile attualmente su Xbox, nonostante graficamente appaia, almeno per certi aspetti, al di sotto delle potenzialità della console Microsoft. Indubbiamente, con un maggior impegno da parte dei programmatori sarebbe potuto nascere un nuovo capolavoro.

Filippo Facchetti

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Inutile nascondersi dietro i pad: noi calciofili, veri intenditori, giochiamo e amiamo la meravigliosa saga e ringraziamo ogni giorno il dio dei videogiochi per averci dato Konami e i suoi KTYO, ormai indiscussi dominatori del panorama videocalcistico mondiale. Mi sembra quasi di aver cominciato dalla fine, ma di fronte a tale capolavoro la tentazione è stata più forte. Il bello è che tutti questi complimenti non sono affatto gratuiti: la bravura tecnica dei programmatori Konami unita ad un'esperienza enorme in questo campo, non poteva che portare a questo fulgido successo.

Pro Evolution Soccer 2 o PES 2, che dir si voglia, è il diretto discendente di Winning Eleven 6 da cui riprende praticamente tutte le caratteristiche, migliorandone numerosi aspetti, a partire dalla grafica per passare alla giocabilità, che tanto ci interessa.

Il grosso neo tecnico della saga su PS2 è, a tutt'oggi, il tool grafico adoperato dagli sviluppatori per realizzare le edizioni a 128 bit: mi riferisco al Renderware, tool di sviluppo brevettato da Criterion, che non sfrutta sino i fondo le potenzialità della macchina su cui gira. I risultati erano ben visibili in Winning Eleven 6, in cui, spesso e volentieri, si poteva assistere a fastidiosi rallentamenti durante le mischie in area e, più in generale, in tutte quelle azioni che coinvolgevano un elevato numero di giocatori contemporaneamente su schermo. Fortunatamente, la nuova versione del Renderware sembra essere molto più performante e, complice una lieve diminuzione dei poligoni che compongono gli atleti (particolarità facilmente riscontrabile osservando i calciatori virtuali da vicino, magari durante la scelta della maglia prima di una partita) i calcoli che la CPU si accolla sono stati sensibilmente diminuiti e ciò si traduce in una maggiore velocità di gioco e nella totale scomparsa dei rallentamenti incriminati, nonostante i 50 Hz (ottimizzati) dei quali gode la conversione Pal. Approfondendo il discorso relativo alla parte tecnica, è facilmente notabile l'introduzione di inedite e numerose animazioni, alcune delle quali davvero minimali, ma di sicuro effetto. Durante una partita può accadere che l'arbitro fischi un fallo evidente, che non si è concluso con l'atterramento del giocatore, anche dopo una scivolata da tergo.

I duelli appaiono maggiormente curati, con i due calciatori che sgomitano o si tengono a distanza con un braccio, il tutto animato con il massimo del realismo. Le textures sono rimaste fondamentalmente invariate, tanto quelle dei giocatori che quelle dello stadio, manto erboso annesso. Le modifiche e gli aggiornamenti estetici riguardano soprattutto le maglie, finalmente simili a quelle realmente adoperate dai team di tutto il mondo e l'aspetto di alcuni calciatori. Esempio emblematico lo danno i poligonali

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	KONAMI
SVILUPPATORE	KCET
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Foto di gruppo per la nostra Nazionale.

Totti sta per ricevere un ammonizione dall'arbitro, ora molto più severo di prima.

con PES 2 si toccano livelli mai raggiunti da una simulazione calcistica in fatto di intelligenza artificiale.

Ronaldo e Del Piero: mentre il primo sfoggia la discutibile acconciatura mostrata ai passati mondiali, il secondo è completamente "rasato", come si presentava ad inizio stagione. I patiti delle esultanze post-goal possono ritenersi soddisfatti poiché, ora, è stata introdotta la famosa "mitraglietta" di Batistuta! Peccato che il tipo di esultanza sia ancora mostrato casualmente: può, infatti, capitare di ammirare Henry che fa l'aeroplanino di Montella... assai bizzarro! Altro cambiamento rispetto alla versione giapponese riguarda lo sponsor: Adidas cede il posto ad Umbro che porta con sé anche un nuovo pallone in luogo del sofisticato Fevernova. Stranamente, l'Umbro Cuoio propone una fisica lievemente differenziata dal pallone dei Mondiali: si tratta di traiettorie diverse nei cross e nei tiri (ora più potenti), ma nulla che possa intaccare un sistema di gioco validissimo, soprattutto se non si è mai giocato alla controparte nipponica. Ahimè, per quanto riguarda le squadre siamo rimasti alle stesse formazioni di WE 6, senza nessuna aggiunta e con il database dei giocatori fermo a quello dello scorso campionato. Quindi la Lazio ha ancora Nesta e il Barcellona, Rivaldo. Konami, come suo solito, si è avvalsa della licenza FIFPro, per cui alcuni extracomunitari (e non solo) come i brasiliani hanno tutt'ora i nomi storpiati: provate ad indovinare chi sono Zipparo, Facu e Skantovic... Come se non bastasse, in questo nuovo episodio, gli olandesi non hanno un nome: al posto di questo è stata inserita un'anonima sigla. Oranges 10 ad esempio è in realtà il biondo Bergkamp. Fanno sorridere, infine, i nomi delle squadre di club: la Roma diventa Abruzzi e il Real Madrid, Navarra. Sul lato audio, le musiche di accompagnamento hanno subito in alcuni casi un leggero restyling e in altri sono state sostituite con brani completamente inediti. La melodia che accompagnava le sfide è stata, fortunatamente, eliminata (chi l'ha ascoltata sa di cosa parlo). Il filmato di apertura è ancora legato a "We Will Rock You" dei gloriosi Queen, canzone che, a mio parere, sembra fatta apposta per presentare il gioco in quanto somiglia proprio ad un coro da stadio (si badi bene: questo non è affatto un insulto, anzi!). La nota negativa ci viene dal bistrattato commento. Questa volta per la versione italiana è stato affidato alle voci di due noti speaker di Stream e Tele+: Luca De Capitani e Massimo Tecca, i quali svolgono un lavoro appena sufficiente e, alcune volte, non molto tempestivo (John Kabira, commentatore della versione orientale è irraggiungibile!). Del tutto scomparsi i cori da stadio presenti in Winning Eleven 6: è ancora possibile scegliere il tipo di supporto offerto dal pubblico (l'incitamento varierà in base alla variabile trasferta/partita in casa che andremo a selezionare) ma questo non si avvarrà che di anonimi interventi del pubblico sugli spalti. Fin qui abbiamo parlato delle differenze meno rilevanti ai fini del divertimento; la cosa che interessa maggiormente il giocatore è, però, la parte riguardante la giocabilità: con PES 2 si toccano livelli mai raggiunti da una simulazione calcistica in fatto di intelligenza artificiale.

I movimenti senza palla, degli atleti, sono ancora più realistici e denotano "intelligenza" in chi li compie. Sarà difficile vedere un nostro giocatore fermo e interdetto di fronte ad un passaggio che gli sfila davanti lentamente. Anche la reattività e stata visibilmente aumentata: lo si può notare in difesa, quando, spesso e volentieri, è un calciatore controllato dal computer a sfilare la palla dai piedi di un attaccante avversario. Questi esempi non bastano a dare l'idea delle migliorie apportate: solo giocando ci si rende davvero conto di quante delle cose che

Il nuovo sistema di allenamento consente di sbloccare numerosi goodies e giocatori bonus.

I dettagli dei giocatori, soprattutto quelli relativi ai volti, lasciano basiti per la loro perfezione.

IL RENDERWARE, QUESTO SCONOSCIUTO

WIREFRAME, TEXTURES E STADI POLIGONALI

La piattaforma di sviluppo Renderware, brevettata dai Criterion (autori, su PS2, dei due validi titoli di corsa della serie Burnout) è estremamente versatile e consente, con una certa facilità, di sviluppare programmi sulle console di nuova generazione.

I ragazzi della divisione di Tokyo di Konami hanno studiato per bene ogni singolo atleta e ogni stadio reale, prima di cimentarsi nella modellizzazione delle controparti digitali. In queste foto, potete osservare il processo di implementazione delle textures sui modelli in wireframe degli stadi. Il risultato finale è davvero incredibile e spinge il linguaggio di Criterion verso vette difficilmente ripetibili. Per lo sviluppo di PES 3, probabilmente, KTYO si avvarrà di una versione aggiornata del Renderware.

La rinnovata modalità editor consente di variare un numero impressionante di parametri.

> **Incredibile l'editor, ancora più potente rispetto al passato e in grado di farci modificare persino gli stemmi delle maglie delle squadre.**

prima accadevano solo per caso, acquistino ora un senso e contribuiscano a conferire un maggiore realismo ad ogni partita. Parlando dei controlli, che rimangono fondamentalmente identici a quelli delle precedenti edizioni, va segnalata la presenza di qualche "colpo" in più. In pratica, è possibile allungarsi il pallone durante la corsa (R1) in due modi differenti: il primo consiste nel premere il tasto R2 insieme ad R1 durante un cambio di direzione repentino, così sarà possibile scartare l'uomo e allungare nella direzione scelta. Il secondo modo si effettua sempre in corsa, premendo la croce direzionale nella direzione in cui sta dirigendo il nostro giocatore, così facendo, correremo e calceremo la palla in avanti senza perdere velocità (molto utile nelle situazioni di contropiede sulle fasce laterali). In verità, la possibilità di allungarsi il pallone era già presente in ISS Pro Evolution per PSone, ma nelle seguenti edizioni tale feature era misteriosamente scomparsa. La reattività dei giocatori è aumentata anche palla al piede. Ne è un valido esempio, la possibilità di passare o crossare di prima intenzione o anche all'ultimo istante (in questo caso vedremo il nostro calciatore allungare il piede quel tanto che basta per calciare il pallone).

Gli stadi sono numerosi e ben realizzati.

Tutti questi accorgimenti rendono il gioco più entusiasmante e preciso nei comandi, consentendoci di realizzare le azioni che vogliamo nei modi desiderati. Già dalle prime partite ci si rende conto che per giocare è richiesta una maggiore precisione nei controlli; capiterà spesso di perdersi il pallone tra i piedi per aver effettuato uno stop con troppa leggerezza. PES 2, come d'altronde tutti i suoi predecessori, ha il pregio di lasciarsi giocare anche dai neofiti; l'importante è non spaventarsi di fronte alla mole di situazioni da dover assimilare. Già dopo poche partite si diventa abbastanza bravi da impostare qualche azione ben orchestrata.

Il discorso portieri migliora sempre di più, e questa volta i padroni dell'area piccola sembrano decisi al punto giusto (le papere, comunque, continuano più che mai a verificarsi). Konami ha avuto un occhio di riguardo anche per gli arbitri, che in PES 2 mettono più frequentemente mano al fischietto, scoraggiando chi fa abitualmente uso di un gioco troppo falloso.

Per quanto riguarda il discorso longevità, le opzioni e le competizioni previste dal titolo Konami, accontenteranno anche i più esigenti tra i giocatori. Fulcro dell'intera esperienza è la rinnovata Modalità Master, nella quale dovremo gestire al meglio il nostro organico e le nostre finanze, tentando di acquistare con i crediti accumulat, i giocatori importanti per tentare la scalata dalla terza divisione (purtroppo, non tutti i giocatori sul mercato accetteranno la nostra

I replay consentono di ammirare ancora meglio la riproduzione in 3D dei calciatori famosi.

offerta proprio per via del rango della nostra società). Implementato anche il sistema di allenamento, fatto ora di veri e propri sottogiochi (dribbling dei coni, "torello" con i giocatori avversari ecc...) utili per sbloccare le squadre segrete e numerosi bonus (uno di questi consentirà ai telecronisti di pronunciare il nome reale della squadra di club). Incredibile l'editor, ancora più potente rispetto al passato e in grado di farci modificare persino gli stemmi delle maglie delle squadre. Inutile aggiungere che se da soli PES 2 è un ottimo titolo, il massimo del divertimento lo si raggiunge nelle gare con gli amici: prendere parte a sfide in multiplayer con altri tre giocatori umani è sinonimo di impegno, sfida, passione, goliardia e coinvolgimento. PES 2 fa di queste qualità il suo marchio di fabbrica. Il titolo sviluppato da KTYO è uno di quei giochi in grado di albergare per mesi e mesi (anni?) all'interno del caddy della vostra console. Konami continua il suo cammino nel mondo delle simulazioni calcistiche in modo perfetto, migliorando continuamente il suo prodotto e seguendo una strada che non tutte le software house hanno il coraggio di intraprendere: quella della qualità a dispetto della quantità. Se forse c'è ancora qualcosa da rivedere, magari sul piano delle licenze ufficiali, è fuor d'ogni dubbio che PES 2 di Konami è come al solito "LA" simulazione calcistica da acquistare e giocare fino a rompersi i pollici.

Massimiliano De Ruvo

CONTROL BOX PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Giocabilità alle stelle	- Alcune differenze di fisica rispetto a WE6
+ Estremamente tattico	- Mancano i nomi dei giocatori sudamericani (e non solo)
+ Animazioni vellutate	- Telecronaca mediocre
+ Sistema di dribbling migliorato	

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	10
SONORO	8
GLOBALE	9

Il miglior titolo calcistico disponibile su qualsiasi piattaforma. Vale l'acquisto anche se possedete le versioni precedenti.

RATCHET & CLANK

L'insolita coppia di eroi targata Insomniac, conquista la PS2

TOP GAME!

Dopo averci divertito con i primi due episodi della serie Spyro The Dragon, Insomniac Games fa il suo debutto su PS2 con Ratchet & Clank, un nuovo gioco di piattaforme ancora più ambizioso. Riprendendo integralmente il motore di gioco di Jak and Daxter: The Precursor Legacy, il titolo distribuito da SCEE ci propone un altro insolito duo che tenta di imporsi quale coppia di riferimento della categoria, sulla macchina Sony. Un compito certamente difficile, ma alla portata dei nostri due nuovi eroi.

A metà strada tra Jak and Daxter, per la realizzazione e Star Fox Adventures per il suo universo, Ratchet & Clank ci mette nei panni di due creature dalle sembianze alquanto bizzarre. Ratchet è uno strano alieno, simile ad un furetto, che riveste il ruolo di meccanico, armato principalmente della sua fida chiave inglese, utilizzata nei combattimenti corpo a corpo e, ove le circostanze lo richiedono, trasformabile in boomerang. Il suo piccolo amico di sventura è un versatile robottino dalla caratterizzazione anonima, che ha dalla sua la particolarità di poter essere modificato con nuove parti meccaniche in base alla situazione di gioco (ad esempio, il simpatico droide potrà montare una piccola elica sul suo capo e così planare in seguito ad un lungo salto). Il gioco si sviluppa in un universo high-tech, con i nostri due compagni di sventura decisi ad annientare Big Bad Boss, capo dei malvagi Blargs, intenzionato a creare un nuovo pianeta rubando le risorse vitali di quelli già esistenti. Se il concept non è il massimo dell'originalità, malgrado una buona dose di humor che caratterizza i dialoghi, sarà valido pretesto per partire all'esplorazione di meravigliosi pianeti scaturiti dall'immaginazione di Insomniac Games. L'avventura comincia su un solo pianeta, ma una volta che i primi obiettivi saranno superati, sarà possibile utilizzare il vascello di Ratchet per volare sui corpi celesti che costellano la galassia. Lo svolgimento di gioco non è, dunque, completamente lineare poiché sarà possibile effettuare un salto spaziale da un pianeta all'altro in base al nostro umore. Tuttavia, per avere accesso ai livelli avanzati, sarà necessario completare gli obiettivi richiesti. Durante il gioco sarà possibile consultare in qualsiasi istante la lista dei compiti da eseguire nonché salvare la

DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	PLATFORM/AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	SCEE
SVILUPPATORE	INSOMNIAC
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Davvero incredibile il numero di poligoni su schermo.

Questo è il Nanotech! Quando subisci dei danni, attiva il sistema Nanotech di Gadgetron per rimetterti in sesto!

Alcuni livelli presentano incredibili effetti di pioggia.

Ratchet si libra nel cielo, alla maniera di un Tony Hawk dello spazio!

nostra posizione in qualsiasi momento. Combinando un elevato numero di fasi sparatutto ad altre di puro platform game, Ratchet & Clank si avvale di una ottima strutturazione dei livelli e di una difficoltà di gioco esponenziale. L'arsenale in dotazione di Ratchet, potrà essere modificato ed ampliato nel corso dell'avventura grazie ai punti di acquisto sparsi nei livelli, che accettano, come merce di scambio, ferraglie e residui meccanici da noi raccolti in seguito agli scontri con i cattivi di turno. Potremo, così, acquistare la nostra seconda arma fra una vasta scelta di ordigni da guerriglia quali bombe, mine, lanciafiamme, generatori di plasma ed esileranti cannoni da risucchio, con i quali sarà possibile intrappolare i nemici e lanciarli alla stregua di proiettili verso i loro simili. Il nostro amico Clank ci verrà in aiuto principalmente evitandoci le cadute più pericolose, grazie alle sua trasformazione in robo-cottero, prima, e in idropack e jetpack, poi. Tra un livello e l'altro, avremo la possibilità, indossando particolari calzature, di esibirci in acrobazie degne di Tony Hawk o, ancora, di sfrecciare in emozionanti gare a bordo di spericolati Hoverboard e volare a bordo della propria astronave in un frenetico shoot'em-up. La vastità dell'arsenale, unita alle capacità del piccolo droide e alle citate sessioni a bordo di strani mezzi, apporta varietà e originalità ad uno schema di gioco, tutto sommato, piuttosto classico.

Da citare la possibilità, quando saremo ai comandi di Clank, di poter impartire ordini ad una squadra di piccoli robot, facendo compier loro azioni di attacco o di esplorazione e utilizzandoli, soprattutto, come chiavi di ingresso per zone altrimenti inaccessibili.

Dal punto di vista tecnico, l'engine 3D, mutuato da Jak and Daxter mostra, ancora una volta, spettacolari e coloratissimi paesaggi (città tecnologiche dalle bianche luci che, solitarie, tagliano il cielo stellato, canyon di desolate lande e immensi squarci di spazio galattico) e offre una profondità di campo che lascia a bocca aperta, senza mai generare alcun incertezza nella fluidità generale.

Nonostante il motore grafico dei Naughty Dogs abbia già un anno, quanto si può ammirare nel titolo Insomniac non ha eguali su PS2. La pulizia video è finalmente soddisfacente, non si nota alcun aliasing e tutti i modelli 3D presenti nel gioco sono ottimamente realizzati ed animati con talento. Le animazioni degli scenari (in particolare quelle della città futuristica) contribuiscono ad esaltare l'ottimo lavoro svolto dai programmatori. La telecamera virtuale svolge bene il suo lavoro: in larga parte automatica, è possibile operare su di essa utilizzando la leva analogica di destra. I movimenti dei nostri due eroi sono numerosi e completi e comprendono l'avanzamento strisciante, il doppio salto, i rimbalzi contro i muri e l'utilizzo di un uncino per scalare le vette più ardite. Qualche riserva sull'accompagnamento musicale, che non contribuisce ad esaltare l'azione e risulta troppo facilmente dimenticabile. Altra storia per gli effetti sonori, diversificati e numerosi come non mai e con un doppiaggio in lingua italiana più che dignitoso.

"...tutti i modelli 3D presenti nel gioco sono ottimamente realizzati ed animati con talento."

Presente il selettore della modalità video (50/60 Hz) e una gradita opzione per sfruttare il formato 16:9. Dotato di una realizzazione impeccabile e di un gameplay efficace, non c'è dubbio che Ratchet & Clank sia uno dei migliori titoli disponibili per PS2.

Gli si potrebbe obiettare una certa mancanza di carisma, così come una estrema facilità (compensata ampiamente dall'elevato numero di livelli previsto) ma sarebbe come cercare il classico pelo nell'uovo.

Sufficientemente interessante per i puristi e largamente "amichevole" per tutti gli altri giocatori, Ratchet & Clank è un titolo che tutti i possessori di PS2 non dovrebbero lasciarsi sfuggire.

Maurizio Quintiliani

Una schermata dalla sessione a bordo dell'astronave.

Uno dei livelli dove comanderemo il nostro amico Clank.

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Realizzazione tecnica eccellente	- Avanzamento non troppo difficile
+ Giocabilità esemplare	- Musiche banali
+ Varietà di situazioni	
+ Tutto in italiano	
+ Telecamera virtuale ben piazzata	

Voce	Voto
GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	7
GLOBALE	8

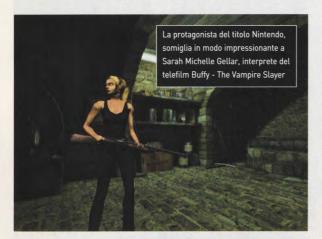
Non propriamente un platform, ma un gioco d'azione dotato di un comparto tecnico sbalorditivo. Il migliore nel suo genere su PS2.

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

Tutta la follia irrazionale dei Silicon Knights, nel nuovo gioco per Game Cube

La protagonista del titolo Nintendo, somiglia in modo impressionante a Sarah Michelle Gellar, interprete del telefilm Buffy - The Vampire Slayer

Diversificati e ricchi di dettaglio gli ambienti.

DISTRIBUTORE	NINTENDO
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	SILICON KNIGHTS
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

La vicenda alla base della nuova produzione Nintedo ha inizio con la morte del nonno di Alexandra Roivas (personaggio principale). Una volta giunta nello studio del defunto, ella farà la scoperta del "Tome of Darkness", il libro dell'oscurità, dove sono narrate le agghiaccianti gesta degli "Ancients", entità sovrannaturali, responsabili delle più grandi tragedie degli ultimi due millenni, in procinto di tornare a perpetrare i loro misfatti. Attraverso la lettura, Alexandra scoprirà le vicende di quanti si sono opposti, nel tempo, agli Ancients, chi per scelta e chi perché trascinato, suo malgrado, in questo orrore.
Di volta in volta, dunque, prenderemo i comandi dei personaggi che, attraverso i diversi periodi temporali si sono trovati ad affrontare l'oscurità, in una successione storica di eventi. La trama dietro Eternal Darkness si sviluppa in una successione di locations, che visiteremo nei diversi secoli, realizzate in maniera realistica e convincente, in un intreccio di avvenimenti che portano la storia del titolo Nintendo ai livelli dei miglior film o libro di successo. I survival horror finora hanno terrorizzato i giocatori basandosi sull'elemento sorpresa, ossia sull'angoscia e la paura derivanti dal non sapere cosa si cela nell'oscurità. In Eternal Darkness nulla è nascosto: il terrore sarà generato dalla continua domanda che vi porrete giocando: "ciò che vediamo è reale?" La realtà che ci circonda, infatti, muterà drasticamente in base alle reazioni del "Sanity Meter" una barra riempita da un fluido verde, che diminuirà lentamente ogni volta che verrete a contatto con le creature dell'oscurità. Preparatevi ad ammirare muri sanguinanti, deformazioni delle stanze e numerose altre situazioni mai viste in titoli del genere e di cui preferiamo non anticiparvi nulla.
Numerosi gli incantesimi, performabili trovando e combinando insieme, delle misteriose rune sparse nei livelli. Questi saranno fondmentali anche per risolvere determinati puzzle ed ottenere importanti oggetti.
Tecnicamente, gli ambienti 3D appaiono curati e ricchi di dettaglo. Discreti i modelli poligonali, differenziati in base all'epoca, e dotati di animazioni sufficientemente varie e di buone espressioni facciali.
La realizzazione degli avversari non risulta

purtroppo curata come quella dei nostri alter ego virtuali e, francamente, non incute lo stesso timore di uno zombie di Resident Evil o di una "infermiera" di Silent Hill. Pessima la compressione delle sequenze in FMV. Splendido il comparto sonoro: musiche inquietanti condite da mormorii e voci misteriose, fanno scorrere il classico brivido lungo la schiena. A questo aggiungiamo l'ottimo doppiaggio in inglese (addirittura con lingue e cadenze diverse a seconda del periodo storico) e gli effetti sonori di prim'ordine. Il supporto Dolby Pro Logic II e la predisposizione per i TV 16:9 rappresentano la classica ciliegina sulla torta.
Circa 20 ore saranno necessarie al completamento del gioco,nonostante l'esigua difficoltà dovuta alla scarsa A.I. degli avversari ed alla relativa semplicità degli enigmi. Avrete comunque modo di godervi 3 finali diversi,oltre alle diverse sequenze cinematografiche presenti.

Simone Menghini

CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Sottotitoli in italiano	- Enigmi alquanto elementari
+ Realizzazione tecnica solida	- I.A. dei nemici limitata
+ Sonoro da brivido!	- Pessimi i filmati in FMV
+ L'Insanity Meter aggiunge strategia	

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	7

Un degno rivale per Resident Evil e compagnia, in grado di appassionare e divertire grazie alle innovazioni della meccanica di gioco.

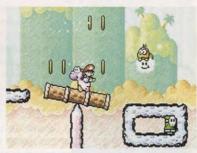
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3

Direttamente dal Super Nintendo, arriva sul piccolo GBA il miglior platform game 2D...

Yoshi's Island ci porta indietro di molti anni e ci racconta l'incontro tra Yoshi e un giovane Mario, ancora in fasce. Tutto ha inizio con un'ignara cicogna in volo sull'isola di Yoshi con due piccoli sacchi stretti nel becco. Indovinate cosa contengono? Ebbene sì! Proprio loro, i fratellini Mario e Luigi. A questo punto entrerà in gioco Kamek, mago di corte del perfido Re Koopa, il quale deciderà di rapire i due pargoli "scippandoli" direttamente dal becco dell'esile pennuto. Per fortuna (si fa per dire), Kamek riuscirà a portar con sé solo Luigi, mentre Mario precipiterà in caduta libera verso l'isola di Yoshi, franando sulla groppa del piccolo dinosauro verde. A quest'ultimo basteranno pochi istanti per affezionarsi al frignante neonato e cominciare assieme a lui il viaggio per salvare Luigi dalle grinfie di Kamek e dei suoi scagnozzi. Per quel che riguarda lo stile di gioco si tratta, ovviamente, del "tipico" platform Mario-style; alla base abbiamo sempre la classica struttura che prevede lo scorrazzare a destra e a sinistra del livello raccogliendo monete, saltando da una piattaforma e l'altra e sul capoccione del nemico di turno, ma stavolta tutto ciò è accopagnato da un ingente quantitativo di nuove abilità, nemici e oggetti con cui interagire per portare a termine tutti i 60 livelli (più 6 segreti) che compongono questo capolavoro.

Nulla è lasciato al caso e tutto è funzionale ai fini della giocabilità: a partire dall'idea di unire due personaggi in uno, scelta che rende maggiormente variegata l'esperienza di gioco. Yoshi può saltare normalmente, sgambettare furiosamente nel tentativo di rallentare la caduta e allungare l'ampiezza del salto stesso. Inoltre, per abbattere i nemici, il simpatico dinosauro può afferrarli con la lingua e tenerli in bocca per poi risputarli o trasformarli in uova. Colpendo con le uova determinati oggetti, si innescano reazioni a catena che producono gli effetti più disparati, come la comparsa di scale o piante rampicanti che ci consentono, poi, di raggiungere zone altrimenti inaccessibili. Questa caratteristica rappresenta una vasta porzione del game-play e spesso è la via di accesso per i livelli segreti o per il completamento del gioco al 100%.

Ogni mondo è composto da otto livelli, protetti da due boss, e splendidamente caratterizzati. La varietà del gioco è altresì arricchita dalla possibilità di Yoshi di trasfomarsi in vari veicoli. La caratterizzazione grafica, a metà tra un disegno di un bimbo di 5 anni ed un cartone animato, stupisce, ancora oggi, per la sua classe. Se a tale caratteristica aggiungiamo l'eccezionale design degli stages, il risultato è uno dei platform 2D più belli e giocabili mai sviluppati su qualsiasi console.

La versione per GBA presenta alcuni sporadici rallentamenti, ma, ad ogni modo, il lavoro svolto dai programmatori è comunque pregevole. Sul piano del sonoro le musiche non sembrano incisive come sul 16 bit Nintendo, ma adoperando gli auricolari la storia cambia e possiamo apprezzare a pieno la qualità dei simpatici motivetti che ci accompagnano durante il gioco. Yoshi's Island è l'ennesima riprova che la potenza dell'hardware non conta per creare un ottimo titolo: ingegno e creatività sono cose decisamente più importanti e sembra che Nintendo lo sappia perfettamenente. Trattandosi, comunque, di una riedizione, ci sarà chi non lo ha mai giocato e chi invece lo ha già provato e magari finito; se per i primi l'imperativo è acquistarlo ad occhi chiusi e lasciarsi trasportare in un'esperienza che solo Nintendo è capace di farci vivere, per i secondi il discorso è leggermente differente: questa nuova edizione presenta 6 livelli segreti (oltre ai 6 della versione originale) nuovi di zecca, che possono essere giocati solo terminando lo stage finale. Il premio per aver completato al 100% ogni livello segreto è una piccola alterazione del finale e qualche modifica allo schermo dei titoli. Certo, non è molto, ma almeno distingue questa versione da quella del 1995. Segnaliamo la presenza della scelta dei sottotitoli in italiano.

Massimilano De Ruvo

DISTRIBUTORE	NINTENDO
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	NINTENDO
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

La versione originale Super Nintendo era dotata di un chip FX per generare gli effetti di rotazione e zoom degli sprites.

MICROMACHINES

Il mondo delle corse in miniatura sbarca su PS2 ed Xbox grazie ad Infogrames

Nel 1991 debuttava su NES la saga di MicroMachines, titolo sviluppato da Codemasters, in grado di ritagliarsi una buona fetta di celebrità grazie alla sua spassosa modalità multiplayer. Il franchise sbarca oggi sulle piattaforme 128 bit, per merito di Infogrames e del team Sheffield House, intenzionati a regalare alla nuova generazione lo stesso divertimento e la stessa frenesia dell'originale.

Sarà un successo?

Scopriamolo assieme.

Nonostante la dotazione hardware superiore, MicroMachines, completamente localizzato in italiano, conserva intatto il concept dei suoi predecessori: bolidi in miniatura impegnati in tortuose gimcane, comandati dal giocatore per mezzo della classica visuale a "volo d'uccello". Come d'abitudine, memorizzare la conformazione dei tracciati sarà fondamentale per non perdere contatto col gruppo, ma sfruttare a proprio favore scorciatoie e bonus presenti nelle piste si rivelerà molto utile per raggiungere il gradino più alto del podio. Una ricetta vincente, che Sheffield House ha traslato nella sua nuova opera apportando piccole modifiche.

Nel mondo di MicroMachines, anche gli oggetti più innocui possono nascondere mille insidie.

MicroMachines presenta otto nuovi personaggi dal simpatico look: si va da Frank N. Stein al supereroe fallito Danger Ranger, passando per la vecchina Zia Betty al poliziotto Callaghan. Ognuno dispone di una micro vettura standard, mutabile in quattro altre varianti. Così, in base al circuito da affrontare, le Micro Machines potranno trasformarsi in sport car, moto, fuoristrada 4x4 o veloci motoscafi. Ogni veicolo possiede caratteristiche proprie (accelerazione, velocità e sensibilità) a noi il compito di selezionare, di volta in volta, il mezzo che più ci aggrada tra i 40 totali. Completando vittoriosamente la modalità Championship Cup (quattro campionati con quattro circuiti ognuno), sbloccheremo una quinta micromacchina simile ad un hovercraft (e perciò adatta a qualunque tipo di pista).

Memorizzare attentamente la conformità delle piste, ricavate da ambienti classici quali cucina, giugla e fattoria, è parte integrante della giocabilità della saga: la visuale ravvicinata non permette di osservare con netto anticipo la curva o l'ostacolo che ci aspettano: imparando a memoria la traiettoria da seguire potremo gareggiare alla pari con le vetture governate dalla CPU (che sembrano conoscere a menadito ogni tracciato!). Con un po' di pratica saremo in grado di farci valere, utilizzando anche armi bonus quali bazooka, fireball e missili a ricerca, nonché particolari power up quali la carica turbo e l'invincibilità temporanea. Novità delle versioni 128 bit è data dalla criptica modalità GP, giocabile in due con lo schermo in split screen, ma ugualmente bisognevole della memorizzazione dello scenario da parte dei giocatori, data la visuale ristretta. Nella versione PS2, si notano, durante questa modalità di gara, alcuni cali nel frame rate, del tutto assenti in quella Xbox. A parte questa differenza, i due titoli sono identici e mostrano un comparto tecnico piuttosto fluido (del resto il 3D è... miniaturizzato!) unito ad un look cartoonesco molto piacevole. Le musiche e gli effetti sonori contribuiscono ad accrescere la buffa atmosfera che permea il titolo Infogrames. Le piste, tortuose quanto basta, presentano numerose insidie ed ostacoli ai quali bisognerà prestare

DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	SHEFFIELD ST.
FORMATO	XBOX-PS2
SUPPORTO	DVD-ROM

Particolari animati arricchiscono le ambientazioni.

Callaghan è, sicuramente, uno dei migliori piloti.

La modalità "La Bomba" è una gradevole aggiunta per il gioco in multiplayer.

CORRIDORI DA STRAPAZZO

OTTO PERSONAGGI IN CERCA D'AUTORE

Quando i giocattoli si animano, la voglia di competizione si rinnova. Scopriamo assieme chi sono e da dove vengono gli otto "micro piloti" che si contendono la vittoria in MicroMachines.

ALLIGATOR ABERDEEN

Un rude esploratore che predilige la guida in veicoli "corazzati".

DANGER RANGER

Supereroe fallito. Di giorno è un operaio, di notte partecipa alle folli corse.

MAGENTA

Veloce, sexy e... spaziale! Le sue vetture sono brillanti e argentate come lei.

MIAMI MIKE

Ex playboy degli anni '80, è odiato da tutti coloro che lo conoscono.

FRANK N. STEIN

Brutto come un orco, dolce come un gatto, utlizza veicoli "mostruosi".

ZIA BETTY

Innocua vecchina, si rivela in realtà un avversario davvero ostico in gara.

CALLAGHAN

Da vent'anni al servizio delle forze dell'ordine, è uno dei migliori piloti.

ELMO

Contadino che non ha mai visto una città in vita sua. Testardo e rapido.

Il livello ambientato sulla riva del mare è uno dei più suggestivi e meglio riusciti.

attenzione: nell'universo lillipuziano di Micro Machines, anche un semplice topolino può assumere la pericolosità di un dinosauro. L'interattività con i fondali consente di sperimentare improbabili scorciatoie, utili per sfuggire alla pericolosa attività lavorativa del proprietario del laboratorio o del fattore di turno, intento ad accatastare fieno nella cascina. Qualche problema derivante dalla telecamera virtuale, troppo spesso impallata da elementi dello sfondo in primo piano che ostruiscono la visibilità. In definitiva, malgrado alcuni circuiti ben strutturati, il titolo Infogrames si rivela piuttosto frustrante in solitario tanto da venire a noia dopo quattro o cinque ore di gioco. Fortunatamente, le numerose modalità multi giocatore apportano una dose extra di coinvolgimento e divertimento. Tra le tante, segnaliamo la modalità principale (MicroMachines) che permette a quattro giocatori di sfidarsi sullo stesso schermo, con il giocatore più veloce che "traina" la videata, facendo come vittime le macchinine piazzate nella parte più lontanta della pista. Inedita modalità è rappresentata dalla "La Bomba": qui, il giocatore che manterrà la bomba sopra la sua macchinina per il maggior tempo possibile, senza che questa esploda, conquisterà i punti necessari alla vittoria. Naturalmente, la bomba può essere rubata o trasferita tra le macchinine per mezzo di un urto. Quando il tempo finisce, la bomba esplode, coinvolgendo il malcapitato giocatore di turno e la sua automobilina. In definitiva, MicroMachines è tutto ciò che ci saremmo aspettati da una conversione per console moderne: un titolo che offre una giocabilità schematica, sorretta dalla frenesia delle modalità multiplayer. In singolo, vuoi per la fiacchezza del concept, vuoi per alcuni problemi di visuale, il prodotto Infogrames non riesce ad appassionare l'utente più pretenzioso. Piuttosto, avvisiamo gli utenti PS2 che per godere al massimo del divertimento multigiocatore, saranno "costretti" ad acquistare un adattatore multitap!

Stefano Manin

CONTROL BOX PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Divertentissimo in multiplayer	- Interesse in singolo, limitato
+ Circuiti ben strutturati	- Sporadici rallentamenti
	- Problemi di telecamera
	- Poche innovazioni
	- Manca la mappa della pista

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	6

Non certo il massimo dal punto di vista del coinvolgimento, MicroMachines dà il meglio di sé in multiplayer.

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Divertentissimo in multiplayer	- Interesse in singolo, limitato
+ Circuiti ben strutturati	- Problemi di telecamera
	- Poche innovazioni
	- Manca la mappa della pista

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	6

Non molto sembra essere cambiato rispetto alle versioni degli anni '90. Divertente in multiplayer, povero in singolo.

Come da tradizione Squaresoft, le sequenze in FMV rappresentano lo stato dell'arte per la produzione 128 bit.

KINGDOM HEARTS

TOP GAME!

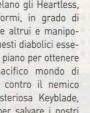
La magia Disney si fonde alla classe Squaresoft in una nuova saga

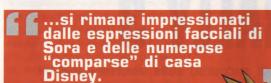
Kingdom Hearts narra le avventure di Sora, un pacifico bimbo di 14 anni che, a causa di una terribile ed improvvisa tempesta, viene catapultato in uno strano e misterioso mondo, sconosciuto, quanto affascinante. Stessa sorte è riservata a Riku e Kairi, i due amici del nostro protagonista, anche loro trasportati in una nuova, ma diversa, dimensione. Nei panni di Sora, quindi, ci risveglieremo nell'incantato Regno della Fantasia.

Dopo la meraviglia iniziale, verremo a sapere che queste pacifiche terre sono attualmente sconvolte dalla scomparsa dell'amato Re Topolino: ci uniremo, così, a Paperino il Mago e a Capitan Pippo, fedeli amici del sovrano, impegnati nella sua ricerca. Sarà l'occasione giusta per rintracciare anche Riku e Kairi. Un lungo viaggio, insieme ai nostri nuovi e bizzarri compagni, ci attende, durante il quale scopriremo che dietro le misteriose sparizioni si celano gli Heartless, malvagie creature multiformi, in grado di impossessarsi delle anime altrui e manipolarle a loro piacimento. Questi diabolici esseri, bramano un misterioso piano per ottenere dominio assoluto sul pacifico mondo di Fantasia. Unire le forze contro il nemico comune e trovare la misteriosa Keyblade, rimane l'unica speranza per salvare i nostri amici scomparsi e tornare, finalmente, a casa.

DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	ACTION RPG
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	SCEE
SVILUPPATORE	SQUARESOFT
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Con Kingdom Hearts, Square propone ai giocatori un insolito "cross over" tra il magico mondo Disney e la biblioteca di epici personaggi delle sue rinomate produzioni. Tutto questo, in una struttura di gioco dall'inconfondibile stile action-RPG. Una novità nella novità, dunque, da una software house specializzata esclusivamente in giochi di ruolo. Ai comandi di Sora, saremo liberi di vagare per le terre del Regno, mentre i personaggi giocanti del nostro party (Pippo e Paperino di default, sostituibili con i nuovi che incontreremo) non saranno visibili che nei combattimenti. Combattimenti che avverranno in tempo reale, in maniera simile a quanto accade nella saga di Zelda, con il nostro eroe intento alla distruzione degli avversari per mezzo della sua spada e i personaggi del party governati dalla CPU.

La possibilità di "lockare" i nemici e di scagliare magie alla semplice pressione di un tasto del pad, conferma la natura arcade del titolo Square. Gli unici elementi RPG, si ritrovano nei dialoghi e nella tipologia di alcuni oggetti che potremo raccogliere esplorando i livelli. Purtroppo, il risultato della produzione Square-Disney non è del tutto positivo, a causa di una telecamera limitata nei movimenti e nella scarsa precisione degli attacchi di Sora. Inoltre, bisognerà tener sempre d'occhio il livello di energia dei nostri compagni e attendere che questo si rigeneri, senza effettuare alcun movimento. Il livello di difficoltà, rischia di creare qualche grattacapo ai giocatori più giovani. Se il gameplay del titolo Square non è completamente ottimale, il dinamismo delle ambientazioni si rivela affascinante e

Cloud, una vecchia conoscenza, è solo uno dei personaggi di Final Fantasy che incontreremo.

Nel nostro party è possibile sostituire Pippo o Paperino, con un altro personaggio.

permette di fare la conoscenza di buona parte dei personaggi Disney. Ecco così, il nostro Sora, nel Paese delle Meraviglie, sulle tracce di Alice. Nella giungla, a fianco di Tarzan. Faccia a faccia con Pinocchio, nella foresta con Winnie the Pooh o, ancora, ad Agrababh, a fianco di Aladdino. La longevità, pur non raggiungendo i picchi di un Final Fantasy qualunque, si attesta su ottimi livelli: questo anche perché prima di raggiungere una delle 12 isole dovremo superare una serie di scontri a fuoco a bordo della nostra nave volante, in una serie di fasi di gioco avulse dalla narrazione degli eventi, assolutamente frustranti e, dulcis in fundo, noiose. Come se ciò non fosse sufficiente, dovremo upgradare il nostro vascello grazie all'aiuto di blocchi speciali trovati all'interno dei livelli.
Dal punto di vista tecnico, il lavoro svolto da Square è degno di lode. I personaggi Disney (la maggior parte) e quelli della Casa nipponica, sono stati realizzati rispettando in pieno lo spirito dei cartoon e dei videogiochi da dove provengono. Vederli inseriti in un contesto così precario susciterà in voi un sentimento di interesse prolungato. Graficamente, gli stessi sono modellati con un buon numero di poligoni e, in particolare, si rimane impressionati dalle espressioni facciali di Sora e delle numerose "comparse" di casa Disney. Le animazioni sono discretamente credibili, ma la mancata ottimizzazione dei 50 Hz (o il mancato inserimento del selettore per i 60), provoca un generale rallentamento e un'immagine video lievemente deformata verso i poli.
Le numerose voci dei personaggi, restano esclusivo appannaggio dei giocatori francesi, inglesi e spagnoli: qui nel terzo mondo videoludico, dobbiamo accontentarci dei soli sottotitoli. Ottima la colonna sonora, con "reprise" dei motivi principali delle pellicole Disney al quale il titolo Square fa riferimento. Come già detto, la giocabilità potrebbe essere compromessa da un sistema di inquadrature che non lascia sempre libero il miglior angolo visivo e dal puntamento automatico della nostra arma che riserva qualche imprecisione. Ad ogni modo, l'inedita struttura arcade, attrarrà verso questo prodotto, un pubblico più variegato e disomogeneo e la longevità adeguata lo terrà incollato al pad per almeno venti ore effettive. Nonostante la difficoltà di alcuni scontri con i boss, nonostante l'inutilità delle fasi di volo, nonostante il mistero che avvolge la strana partnership tra Square e Disney (vile denaro?), nonostante la scarsa considerazione verso il mercato europeo (italiano in particolare) da parte di Squaresoft, Kingdom Hearts possiede fascino e magia a sufficienza e merita di entrare a far parte della vostra collezione.

Simone Menghini

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Personaggi Disney e Squaresoft nello stesso prodotto!	- 50 Hz e bande nere
+ Combattimenti in tempo reale	- Parlato in inglese
+ Graficamente sotto il segno di Square	- Sessioni a bordo della nave avulse dal contesto
	- Problemi di telecamera

Voce	Voto
GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	8
GLOBALE	8

Square ci propone un gioco d'azione con pochi elementi RPG. Il background potrebbe attirare i giocatori più piccoli.

COLIN McRAE RALLY 3

Codemasters fa tris e trasporta il suo franchise di successo sulle macchine 128 bit

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	CODEMASTERS
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	XBOX-PS2
SUPPORTO	DVD-ROM

Forte di una realizzazione tecnica davvero notevole e di un'eccellente giocabilità, la saga di Colin ha saputo conquistarsi il titolo di migliore nel suo genere. Con le console di nuova generazione e l'arrivo di una concorrenza più agguerrita, Codemasters ha dovuto dare il massimo per cercare di non deludere i numerosi fan. Una simile mole di impegno e di lavoro non passa certo inosservata. Appena inserito il DVD nella console, ci si trova davanti ai menu classici ed essenziali che, da sempre, contraddistinguono la serie; si nota subito un difetto particolarmente rilevante: non è possibile settare a piacimento la configurazione dei tasti ed è necessario scegliere tra una delle due configurazioni proposte dai programmatori (comunque piuttosto valide). Superato il lieve disappunto, è possibile scegliere se affrontare l'intero campionato, diviso in tappe da superare in sequenza, al volante della Ford Focus di Colin McRae, o se correre nei i singoli tracciati (Australia, Spagna, Stati Uniti, Grecia, Giappone ed Inghilterra) nel tentativo di migliorare i propri record o di battere un amico. Nel secondo caso, potremo mettere le mani sui volanti virtuali di ben 17 vetture tra le quali spiccano le Citroen Saxo e Xsara, la Fiat Punto Rally Car la Mitsubishi Lancer Evo, la Lancia 037 e l'Impreza WRX di Subaru.

La modalità di gioco in singolo immerge il giocatore nelle atmosfere tipiche delle competizioni rallystiche, offrendo la possibilità di modificare a piacimento un gran numero di settaggi della propria vettura (la ormai celebre Ford Focus RS WRC) e di collaudare l'assetto prima di affrontare ogni tracciato. Una volta completata questa operazione, il giocatore sarà catapultato all'interno di curate ambientazioni, fedeli riproduzioni di piste realmente esistenti. Tra una gara e l'altra, avremo modo di assistere a numerose scene di intermezzo che vedranno il nostro team alle prese con le preoccupazioni che un campionato Rally comporta. Una trovata che aumenta il feeling con l'universo corse e, di conseguenza, i già numerosi caricamenti. Purtroppo, tale modalità e quanto mai lontana dal definirsi appassionante e pecca eccessivamente nella ripetitività delle situazioni proposte. Le textures e i colori che rivestono i percorsi appaiono più curati nella versione Xbox del titolo, ma raggiungono in ogni caso livelli decisamente elevati, garantendo una gradevole sensazione di realismo. Altrettanto valide le fonti di luce dinamiche e i numerosi effetti particellari utilizzati per riprodurre le nuvole di polvere sollevate al passag-

La realizzazione degli alberi non lascia soddisfatti.

Ottima la rappresentazione degli effetti ambientali, di diversa intensità.

> **Degna di lode la realizzazione della visuale dall'interno dell'abitacolo, con la rappresentazione fedele dei cruscotti delle vetture...**

gio delle automobili. È opportuno, tuttavia, segnalare come, dal punto di vista visivo, i fondali di Rallysport Challenge rimangano ancora imbattuti: le note negative vengono, infatti, dalla mediocrità col quale sono stati realizzati alcuni dettagli degli sfondi (come ad esempio, gli alberi) e dal clipping, presente in maniera ripetuta nelle prove speciali in notturna e, più sporadicamente, durante le corse diurne. Si segnalano, inoltre, alcuni lievi cali nel frame rate in alcune inquadrature dei replay. Parlando dei veicoli, va segnalata l'ottima realizzazione dei modelli poligonali e l'introduzione dei danni, finalmente evidenti, sulla carrozzeria. Più di una volta, infatti, capiterà di portare a termine una gara con l'auto davvero malridotta. Considerando che i danni influiscono sulle prestazioni del veicolo e che durante il campionato sarà necessario effettuare le dovute riparazioni, è consigliabile cercare di assimilare rapidamente il comportamento del proprio bolide, per non vedersi costretti ad affrontare le gare successive con ulteriore difficoltà. Degna di lode la realizzazione della visuale dall'interno dell'abitacolo, con la rappresentazione fedele dei cruscotti delle vetture e con la superba realizzazione dell'effetto pioggia sul parabrezza, con tanto di tergicristalli funzionanti.

Oltre al valido comparto grafico, il titolo Codemasters offre un sonoro particolarmente curato, specialmente nella versione Xbox. Mentre su PlayStation 2 l'audio è codificato "semplicemente" in Dolby Pro Logic, sulla console Microsoft è stata implementato ottimamente il Dolby Digital 5.1, che dona al giocatore la possibilità di rendersi conto dalla sola direzione di provenienza degli effetti sonori, di ciò che accade attorno al pilota. Molto buona la riproduzione del rombo dei motori, mentre il doppiaggio del navigatore risulta, come sempre, troppo meccanico e privo di emozioni.

Dal punto di vista della giocabilità è doveroso constatare il parziale dietro-front operato dagli sviluppatori britannici. Da Colin McRae Rally 3 ci si attendeva un miglioramento dell'apprezzato modello fisico del predecessore mentre, invece, ci si deve accontentare di una versione semplificata dello stesso. Solamente le derapate, vero marchio di fabbrica dell'intera saga, forniscono una prestazione rassicurante: tutto il resto si è perso in nome di una maggiore morbidezza nella manovra di guida; scelta che farà la felicità dei meno avvezzi ma che lascia con l'amaro in bocca gli estimatori della saga. I principianti, infatti, riusciranno ad ottenere buoni risultati già dopo le prime partite, grazie a una curva di apprendimento non troppo ripida. Il comportamento delle vetture è stato studiato con estrema cura, così come l'influenza dei diversi tipi di terreno sulla fisica di guida, garantendo un gran numero di sensazioni differenti in base al tracciato affrontato. Piccolo appunto per la presenza di tre sole visuali: dall'interno dell'abitacolo, dal cofano e da dietro la vettura, tutte ottimamente giocabili ma che non garantiscono una completa possibilità di scelta (manca, per esempio, la telecamera a volo d'uccello). La longevità, infine, appare nella media, grazie alla presenza di un buon numero di tracciati e di 16 vetture ottimamente riprodotte. Purtroppo la modalità multi giocatore non contribuisce a incrementare la longevità del titolo proprio a causa del tipo di corse a cui il gioco è dedicato. Nel rally infatti non esistono testa a testa diretti con più piloti contemporaneamente sulla linea di partenza. La sfida consiste in un semplice confronto dei tempi, ed è proprio ciò che viene offerto dal titolo Codemasters. Anche nella modalità con split screen, infatti, gli avversari non si incontreranno mai, e la gara si limiterà a una corsa contro il tempo del proprio rivale.

Che dire, dunque, di questo Colin Mcrae Rally 3? Meno realistico e più clemente, a nostro avviso, di V-Rally 3 per PS2, il titolo Codemasters non offre il modello di guida che ci si attendeva. Il suo orientamento, prettamente arcade, cozza terribilmente con la scarsa varietà di modalità di gioco disponibili (nulla a che vedere con Rallysport Challenge su Xbox o WRC II Extreme su PS2): la "carriera" fila via senza sorprese e l'aspetto strategico derivante dalle riparazioni durante le gare speciali, appare del tutto automatizzato. La realizzazione tecnica, buona ma non eccezionale, non fa che confermare le nostre perplessità in sede di giudizio. Un colpo duro alla saga. Gli utenti Xbox potranno essere maggiormente interessati, vista la scarsa concorrenza attuale, i possessori di PS2, invece, possono tranquillamente rivolgere le loro attenzioni a prodotti più impegnativi.

Filippo Facchetti

Gli effetti particellari sono ottimamente implementati.

La modalità multigiocatore riduce ulteriormente il dettaglio di textures e vetture.

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Ottimi i modelli dei veicoli	- Alcuni problemi grafici
+ Derapate realistiche	- Poche modalità aggiuntive
+ Effetti ambientali eccellenti	- Modalità carriera soporifera
+ Alcuni tracciati ben strutturati	- Riparazioni automatiche

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	7

Il terzo episodio della saga Codemasters fa un piccolo passo indietro sul versante simulativo. Dategli un'occhiata prima dell'acquisto.

CONTROL BOX — XBOX

PLUS	MINUS
+ Ottimi i modelli dei veicoli	- Corse multigiocatore fini a sé stesse
+ Derapate realistiche	- Poche modalità aggiuntive
+ Effetti ambientali eccellenti	- Modalità carriera soporifera
+ Alcuni tracciati ben strutturati	- Riparazioni automatiche

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	7

Il terzo episodio della saga Codemasters fa un piccolo passo indietro sul versante simulativo. Dategli un'occhiata prima dell'acquisto.

TOP GAME!

BURNOUT 2 POINT OF IMPACT

Acclaim ridefinisce il concetto di raging game arcade con questo velocissimo sequel

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	ACCLAIM
SVILUPPATORE	CRITERION
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Seguito dell'acclamato titolo arcade dei Criterion Studios sviluppato su piattaforma Renderware appena un anno fa, Burnout 2 – Point of Impact si rifà il look in una versione ancora più veloce e immediata del predecessore, nonché tecnicamente ineccepibile. Prodotto da Acclaim, Burnout 2 si propone di diventare il punto di riferimento per quanto riguarda i racing game arcade su PS2. Molte le modalità di gioco tra cui scegliere: il Campionato, dove prenderemo parte alle gare in successione al fine di sbloccare i circuiti seguenti e progredire nella propria carriera di pilota. Il titolo Acclaim è generoso e si accontenta di vedervi arrivare entro le prime tre posizioni per qualificarvi alla gara successiva. Il differente ordine di arrivo non determinerà l'avanzata o meno alla schermata successiva bensì l'apparizione di bonus quali macchine aggiuntive o nuovi circuiti percorribili nella modalità "Gara Singola". Quest'ultima, ci permette di selezionare una fra le piste già disponibili o di correre su quelle già completate nel Campionato. In totale avremo a disposizione ben 32 circuiti ripartiti proporzionalmente su 6 ambienti ben distinti. Le vetture con cui gareggiare, a differenza di quanto accade in altri titoli del genere, non sono affatto riproduzioni di macchine esistenti o, almeno, non ne sono le fedeli copie, visto che quelle di default, sono prive di stemmi o marche di note case. Terminando vittoriosamente le competizioni potremo sbloccare un massimo di 21 automoboli, differenti per trazione e velocità e in grado di accontentare tutti i giocatori.

Lo spirito kamikaze che albergava nell'originale Burnout, è punto focale della nuova produzione Acclaim. Il livello di adrenalina, accumulabile compiendo le manovre di guida più azzardate e pericolose ci permetterà di attivare un preziosissimo turbo-boost, in grado di farci superare la velocità di 200 Km/h e condurci così alla vittoria. A differenza del primo capitolo della serie dove, anche un solo piccolo contatto tra la carrozzeria della nostra vettura ed una governata dalla CPU risultava deleterio ai fini del buon piazzamento, in Point of Impact i programmatori hanno pensato bene di lasciare più permissi-

Anche questa volta, i Replay evidenziano in maniera ossessiva i nostri errori alla guida

Effetti particellari, carrozzeria deformabile, texture in alta risoluzione: la nuova versione del Renderware si dimostra molto performante.

"Lo spirito kamikaze che albergava nell'originale Burnout, è punto focale della nuova produzione Acclaim."

vità ai piccoli incidenti di percorso, relegando i più eclatanti scontri (con tanto di "stacco" di telecamera), solamente a frontali o ad impatti ad alta velocità. Ci ritroveremo, così, a correre come matti su strade a doppio senso o ad effettuare pericolosi sorpassi al limite del lecito su tranquille strade cittadine al fine di godere dello splendido effetto grafico e sonoro generato dalla pressione del tasto del turbo "Boost": questa causerà una deformazione visiva della vettura e del fondale, da brivido. Il sistema di "instant replay", fortunatamente meno ossessivo rispetto al prequel, permette di ammirare l'elevato dettaglio col quale sono state realizzate le carrozzerie e la cura riposta nella rappresentazione dinamica degli incidenti, secondi solo alle fantastiche collisioni di Stuntman. Se da un lato siamo di fronte ad una giocabilità dove immediatezza, velocità e adrenalina si fondono per dar vita ad emozionanti competizioni, il comparto grafico, sviluppato ancora una volta tramite piattaforma Renderware, presenta indubbi passi avanti che spingono verso nuovi limiti l'hardware PS2. I 60 Hz selezionabili inizialmente, privano lo schermo di fastidiose bande nere ed offrono una fluidità impressionante, ancorata ai 60 fps. Le textures posseggono un dettaglio grafico che varia dal medio al buono, con picchi di eccellenza in alcuni stage (come quello dell'areoporto), che raggiungono orizzonti visivi di grande impatto. Spettacolare l'asfalto bagnato che riflette le luci circostanti in notturna e il lieve bump mapping del manto stradale. Degna di lode la pioggia dinamica durante la corsa, una delle più credibili mai viste sinora in un gioco di guida. Unico appunto riguarda la modalità due giocatori, purtroppo non fluida come quella a tutto schermo (il frame rate scende ai classici 30 fps). Il reparto sonoro è altrettanto valido e si avvale della possibilità di sfruttare i canali Dolby Pro Logic II: collisioni, vetri in frantumi, o lo stesso rombare dei motori, sono sicuramente un'arma a favore per il titolo Acclaim, che si avvale anche di gradevoli brani rock, realizzati appositamente per la guida spericolata e in grado di innalzare al massimo i livelli di coinvolgimento. Il livello di "groove" delle stesse, muta in base alla situazione di gioco: in caso di innesto del "boost", ad esempio, avremo un improvviso aumento di battito della batteria. Quello che rappresenta l'effettivo valore aggiunto di Burnout 2 è l'inedita modalità "Crash": saremo chiamati a compiere azioni fuorilegge, spericolati scontri cittadini, furiosi tamponamenti a catena su popolate autostrade e tagli a folle velocità di incroci urbani con conseguenti devastazioni sull'ambiente, con il solo scopo di accumulare più punti possibili. Questi, saranno direttamente proporzionali ai rottami generati dagli scontri, e ci permetteranno di sbloccare le successive "missioni" con le quali scatenare la nostra sadica voglia di distruzione. Apocalittico. Ricordo che tutto il gioco è completamente localizzato in lingua italiana.

Il rovescio della medaglia di tanta valenza grafico-ludica potrebbe essere costituito proprio dalla conformità prettamente arcade con cui Burnout 2 è plasmato. Chi preferisce una fisica dell'automobile ai livelli di GT3 o del recente Sega GT 2002, potrebbe denigrare la manovrabilità delle vetture del titolo Acclaim. Le stesse, poi, non essendo sono copie conforme di bolidi realmente esistenti faranno storcere il naso ai soliti pignoli.

La longevità di gioco risulta molto soggettiva: il corpo base del prodotto non è assolutamente infinito, ed una volta completato il Crash Mode (di brevissima durata), terminato il Campionato e sbloccato tutto ciò che è possibile, ci rimane un prodotto che, seppur tecnicamente ineccepibile, si auto limita a gioco di corsa arcade. Comunque, assolutamente consigliato.

Maurizio Quintiliani

21 in totale le vetture, che soddisferanno i diversi gusti dei videogiocatori.

FIFA FOOTBALL 2003

Il miglior gioco di calcio per consoles? Su Xbox e Game Cube è proprio FIFA...

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	XBOX - GAME CUBE
SUPPORTO	DVD ROM/MINI DVD ROM

Si ringrazia DVD Time di Roma per la collaborazione

Quello con gli aggiornamenti annuali dei titoli EA Sports è ormai diventato un appuntamento fisso, tanto per i giocatori che apprezzano tali prodotti, quanto per coloro che, delusi dai precedenti capitoli, sperano sempre in eventuali miglioramenti. Fortunatamente, nel caso di FIFA 2003, di passi avanti ne sono stati fatti moltissimi, evidenziando, così, la decisione con cui i programmatori della Electronic Arts intendono mantenere la leadership nel campo delle simulazioni sportive per ogni formato, in particolar modo dopo la sfida lanciata dalla Sega Sports. Ma andiamo con ordine. Come sempre la serie sviluppata da EA Sport fa del lato estetico il suo punto di forza, soprattutto grazie alla licenza ufficiale FIFA che ha permesso ai programmatori di riprodurre in modo incredibilmente fedele atleti, stadi, maglie e perfino i cori ufficiali delle numerose squadre messe a disposizione al giocatore. L'engine tridimensionale si presenta con un aspetto solido e convincente, a partire dai modelli poligonali dei calciatori, dettagliati e caratterizzati da una serie di nuove animazioni studiate con attenzione per garantire un realismo eccezionale. Sono stati, altresì inseriti inediti dettagli, come i nomi sulle maglie degli atleti, che non potranno che far piacere ai più feticisti tra gli appassionati di simulazioni pedatorie. Nonostante l'evidente impegno da parte dei programmatori, tuttavia, appare evidente come l'antagonista di casa Konami, Pro Evolution Soccer 2, goda di animazioni più fluide e naturali.
Lo spettacolo visivo offerto da FIFA 2003 è, in ogni caso, assolutamente eclatante, con stadi ricchi di dettagli e terna arbitrale presente sul campo di gioco, lusso che la saga Konami non è ancora riuscita a permettersi.

Il volto del portiere dell'Arsenal è davvero realistico.

Il sistema di calci su punzione è stato rivisto.

Con l'inquadratura lontana è difficile seguire attentamente l'azione.

> **...è possibile sollecitare lo scatto dei propri compagni di squadra per favorire dinamiche sovrapposizioni...**

L'elemento più importante del comparto estetico del gioco, è sorprendentemente quello della fluidità: assolutamente fondamentale, non solo per un migliore impatto visivo, ma, soprattutto,per garantire una giocabilità soddisfacente. Al termine di ogni gara, inoltre, sarà possibile assistere agli highlights principali, così come avviene in PES e nel recente This is Football 2003.
Ottimo anche il reparto sonoro, caratterizzato da una scaletta musicale selezionata con estrema cura e attenzione e da una serie di scelte davvero interessanti. Per prima cosa è necessario segnalare la telecronaca, completamente in italiano (con le voci di Bruno Longhi e Giovanni Galli) e, ancora una volta, palesemente migliore delle altre presenti sul mercato, ottimamente supportata da tutta una serie di cori da stadio originali, abbinati alle varie squadre presenti nel titolo, e dai commenti dei mister delle rispettive panchine presenti a bordo campo. Il sostegno da parte dei tifosi segue in modo coerente le azioni che si susseguono in campo, partecipando in modo più o meno evidente, in base allo spettacolo offerto dalle due squadre. Il supporto Dolby Digital sfrutta in maniera eccellente le possibilità offerte dai possessori di un sistema Home Theater dilatando la scena in maniera avvolgente.
La vera nota dolente di ogni episodio della saga calcistica dell'Electronic Arts veniva riscontrata nella giocabilità, sin troppo arcade, capace di coinvolgere e gratificare i giocatori meno esperti, ma assolutamente inadeguata a quella vasta cerchia di appassionati di Pro Evolution Soccer e della sua complessa e realistica capacità simulativa. In un paese come il nostro, dove il calcio - sport nazionale - è considerato dai più una ragione di vita piuttosto che un semplice hobby, la licenza ufficiale è sicuramente importante, ma non può sostituire completamente la giocabilità. Proprio per ovviare a questo gravoso problema e per tentare di riconquistare gli utenti migrati verso gli stadi Konami, gli sviluppatori hanno lavorato sodo per realizzare nuovi algoritmi di intelligenza artificiale e per stravolgere quasi interamente un sistema di gioco ormai inadeguato al nuovo pubblico.
La prima differenza degna di nota si riscontra nella solidità della difesa, ora estremamente più reattiva e difficile da superare.

Tra un frazione di gara e l'altra è possibile ammirare i momenti salienti.

Molto buono il dettaglio dei giocatori, con tanto di nome impresso sulle magliette come nella realtà.

Il replay mostra i gol da diverse angolazioni.

Se nelle precedenti edizioni, infatti, per realizzare una rete bastava attraversare il campo con un solo giocatore sfruttando le numerose e spettacolari finte messe a disposizione, per poi effettuare un cross al centro consapevoli che un nostro compagno avrebbe eseguito una spettacolare rovesciata in porta, in FIFA Football 2003 è necessario pianificare le proprie azioni sfruttando il sostegno di tutta la squadra. A tale proposito, il sistema di gestione dei passaggi filtranti e degli scatti dei giocatori è stato modificato e raffinato, consentendo di realizzare, con un po' di pratica, azioni credibili e realistiche. Agendo sul grilletto sinistro del pad è possibile sollecitare lo scatto dei propri compagni di squadra per favorire dinamiche sovrapposizioni e incrementare le possibilità di gioco. Medesimo discorso

> **Peccato per l'assenza di un editor che consenta di modificare a piacimento volti, nomi e parametri dei giocatori...**

vale per i cross: effettuando un traversone senza coordinare i movimenti della squadra, infatti, si rischia di non trovare alcun compagno pronto a deviare la palla in rete.
La scelta di alleggerire l'algoritmo di intelligenza artificiale lasciando la gestione delle sovrapposizioni nelle mani del giocatore, dà i suoi frutti, soprattutto dopo alcune partite di pratica, anche se, a volte, tutto risulta eccessivamente macchinoso. Anche la gestione dei tiri al volo ha subito un totale sconvolgimento, risultando ora più complessa e realistica. Per eseguire una rovesciata o una qualsiasi giocata spettacolare è necessario premere due tasti in sequenza, trovando il tempo e la coordinazione necessari per colpire bene il pallone. Alcuni problemi si riscontrano nella gestione dei passaggi: piuttosto che dare la palla al giocatore smarcato, la CPU indirizzerà la sfera al compagno di squadra a voi più vicino: spesso non avremo i riflessi per cercare un colpitore non pressato dagli avversari e ci ridurremo ad effettuare i classici lanci lun-

Convincente, benché non il massimo, l'effetto pioggia in campo.

ghi, con buona pace di quanti prediligono una gestione tattica più elaborata. Anche la selezione dei giocatori resta alquanto limitata: al contrario di PES, dove i piccoli aiuti della CPU permettono di prendere il controllo dei giocatori, stabilendo una fluida continuità d'azione, nel titolo EA Sports tale selezione avviene ancora manualmente, suscitando alcuni errori di manovra francamente evitabili. Inedita la scelta di dover mantenere premuto il tasto corsa assieme ad una direzione per favorire lo scatto del nostro giocatore, al contrario dei tocchi ad intermittenza che la serie si portava dietro sin dall'edizione 97. Rivisto anche il sistema dei calci di punizione, ora, quasi del tutto automatizzati: basterà segliere il momento giusto per fermare il cursore sulla barra della potenza e direzione per veder partire un bolide diretto all'angolino della porta avversaria.
Da segnalare l'assenza di una visuale davvero pratica e funzionale tra tutte quelle selezionabili: l'angolazione della visuale laterale sembra piazzata troppo in basso e l'assenza di un cursore che indichi dove cadrà la sfera dopo un lancio lungo produce alcune illusioni ottiche non proprio benvenute in un titolo che si sforza di essere simulativo.
Dal punto di vista della longevità, la presenza di numerose competizioni differenti e la possibilità di organizzare sfide e tornei con i propri amici, fino ad un massimo di quattro giocatori non fanno altro che garantire numerose ore di divertimento. Peccato per

l'assenza di un editor che consenta di modificare a piacimento volti, nomi e parametri dei giocatori: sarebbe stato chiedere troppo e avrebbe distolto le attenzioni dei "consumatori" dal prossimo episodio della saga.
Per quanto concerne la realizzazione tecnica delle due versioni in esame, va subito detto come quella dedicata alla macchina Microsoft si distingua per una migliore resa dei colori e per una fluidità leggermente superiore rispetto a quella Game Cube. Tali differenze, ad ogni modo, sono davvero minime e non inficiano assolutamente sul voto del valore "grafica" nel nostro Control Box. Le conversioni Pal sono ottimizzate per i 50Hz; quindi, dovrete settare la dashboard di Xbox su tale frequenza se non vorrete assistere ad anomali "scatti". La giocabilità, buona su entrambe le console è subordinata dalla propensione all'utilizzo dei pad delle due macchine da parte degli utenti: l'uso delle levette analogiche per la corsa potrebbe risultare, almeno inizialmente, ostico.
Piccolo appunto alla versione Game Cube riguarda il numero di blocchi richiesto dalla Memory Card per effettuare i salvataggi: ben 54, che vi costringeranno all'acquisto di una seconda scheda.
A conti fatti, FIFA Football 2003 può essere considerato il miglior capitolo della serie, un ottimo acquisto per gli utenti Game Cube e Xbox, orfani dello splendido Pro Evolution Soccer. Attendiamo la vera rivoluzione con FIFA Soccer 2004.

Filippo Facchetti

CONTROL BOX — NINTENDO GAMECUBE

PLUS	MINUS
+ Modelli dei giocatori ben realizzati	- Alcune lacune a livello gameplay ancora presenti
+ Licenza FIFA	- Telecamera non perfetta
+ Comparto audio galvanizzante	- Impossibile editare i giocatori
+ Telecronaca in italiano ben sincronizzata	- 54 blocchi della vostra Memory Card

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	7

Nell'attesa del nuovo soccer game Konami, FIFA 2003 rappresenta il meglio in ambito "calciofilo" disponibile per Game Cube.

CONTROL BOX — XBOX

PLUS	MINUS
+ Il miglior titolo calcistico disponibile su Xbox	- Alcune lacune a livello gameplay ancora presenti
+ Licenza FIFA	- Telecamera non perfetta
+ Comparto audio galvanizzante	- Impossibile editare i giocatori
+ Telecronaca in italiano ben sincronizzata	- Sistema di passaggio a volte irritante

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	7

La migliore versione di FIFA 2003 per consoles e, incredibilmente, il miglior gioco di calcio per Xbox. Ottimo in multiplayer.

FORMULA ONE 2002

Dopo la cavalcata trionfale di Schumacher e Ferrari, spetta a noi giocatori ripeterne le gesta

Principale novità dell'edizione 2002 del titolo Sony è la rappresentazione dettagliata dei meccanici ai box.

Puntuali come orologi svizzeri, anche questo autunno possiamo sollazzarci di fronte ad un televisore alla guida del vostro bolide preferito, grazie al nuovo sequel della serie Formula One. Come già accaduto con i precedenti capitoli, anche quest'ultima fatica di casa Sony si avvale della licenza ufficiale FIA, cosa che vi permetterà di utilizzare tutti i piloti e le scuderie della stagione appena conclusasi. Parlando della sezione cosmettica, non molto sembra essere cambiato rispetto agli anni passati. Ciò che balza maggiormente all'occhio è, soprattutto, il passo in avanti effettuato nella realizzazione delle animazioni dei box: sono presenti, infatti, tutti i meccanici in 3D, animati in maniera molto convincente. Per il resto, le vetture sono state realizzate con sufficiente cura, soprattutto per quanto riguarda il riflesso degli oggetti dell'ambiente circostante sulla scossa delle stesse. Gli ambienti poligonali sono sufficientemente dettagliati, anche se presentano, troppo spesso, noiose scalettature dovute ad un marcato aliasing. La fluidità della gara è minata da occasionali rallentamenti e l'opzione 50/60 Hz non migliora la situazione. Curioso il fenomeno che "degrada" in tempo reale le textures delle vetture su schermo: avremmo preferito un sistema più occulto per mascherare i limiti dell'engine sviluppato da Studio Liverpool. Dal punto di vista sonoro il lavoro svolto è apprezzabile. Nel caso foste poliglotti, potrete apprezzare il commento fatto dai più famosi telecronisti del mondo: andiamo infatti dalla coppia De Adamich-Peroni per l'Italia, ai francesi Laffite-Van Vliet o gli inglesi Brundle-Allen. Per quanto riguarda gli effetti, da rilevare, soprattutto, il buon lavoro svolto nella campionatura dei motori, diversi a seconda della scuderia da voi scelta. Il vero punto critico, però, delle simulazioni automobilistiche è certamente l'aspetto giocabilità. Anche se sono stati sicuramente compiuti passi avanti rispetto ai prequel, anche in questo ultimo Formula One ci troviamo di fronte ad un livello di insufficienza: l'ibrido sistema di controllo, a metà tra la simulazione e l'arcade finisce col deludere sia gli appassionati di racing game più impegnativi, sia gli amanti di titoli sullo stile di Ridge Racer. Grande difetto è sicuramente il sistema di gestione delle collisioni con i muretti e le auto avversarie, davvero troppo poco realistico.

Il comportamento della macchina in curva, poi, è davvero irritante: questa sbanda in maniera irreale quasi fosse una vettura rally che un bolide da pista. Nella realtà quest'ultime sembrano essere inchiodate alla strada, quasi si muovessero su rotaie, sbandando solo in caso di errore del pilota e non certo in ogni curva come quelle di Formula One 2002. Apprezzabile, di contro, lo sforzo fatto nella gestione dell'I.A. delle vetture avversarie, che varia in base al pilota. La longevità, seppur penalizzata dall'irreale sistema di guida, è discreta: il campionato del mondo, d'altronde, è lungo e pieno di insidie e, una volta completato vittoriosamente, potrete divertirvi a guardare il DVD accluso nella confezione che ripropone i momenti salienti della stagione appena conclusasi. Un titolo discreto dal punto di vista grafico e ottimo da quello sonoro, ma eccessivamente penalizzato dalla scarsa giocabilità.

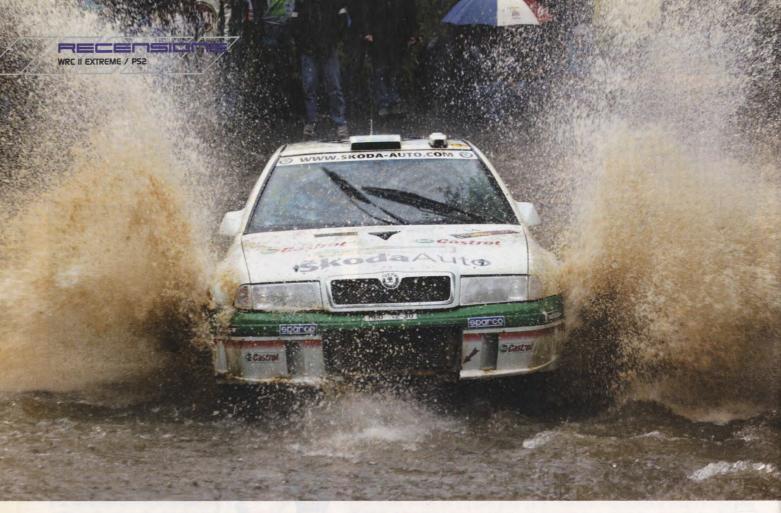
Daniele Ceccarelli

DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	SCEE
SVILUPPATORE	STUDIO LIVERPOOL
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Un DVD in regalo	- Gestione delle collisioni da rivedere
+ Opzione 50/60 Hz	- Sistema di guida ibrido
+ Licenza FIA	- Prestazione tecnica insufficente
+ Buono il reparto audio	

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	6

Se siete appassionati di F1 e non potete vivere senza Gran Premi fino alla prossima stagione, date pure uno sguardo al titolo Sony.

WRC II EXTREME

TOP GAME!

Evolution Studios e Sony portano nelle case dei videogiocatori il Campionato Rally 2002

DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	SCEE
SVILUPPATORE	EVOLUTION STUDIOS
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Dopo le contrastanti opinioni generate dall'uscita del primo titolo rallystico targato Evolution Studios per PS2 (risalente più o meno allo scorso Natale), Sony ci riprova con WRC II Extreme, titolo che si prefigge di diventare un punto di riferimento del genere e, soprattutto, di sbaragliare la sempre più agguerrita concorrenza. Le migliorie apportate rispetto al suo predecessore sono da subito evidenti: i poligoni che costituiscono l'autovettura sono passati da 8.000 all'incredibile numero di 20.000, cosa che rende decisamente più realistiche e curate le scocche. Stessa sorte è toccata ai tracciati: grazie all'utilizzo del satelitte, è stato possibile ricreare l'esatta planimetria delle piste reali aumentando il punto di fuga dell'orizzonte in modo da avere una sensazione di profondità più marcata. In game, tutto ciò che si trova in lontananza (come una curva al termine di una salita o un tornante), sarà da subito ben visibile e chiaramente dettagliato. Lo stesso, purtroppo, non si può affermare per il paesaggio che si trova al di fuori della pista: una volta allontanativi dal manto stradale non riuscirete ad avere una esatta percezione dello spazio circostante. Inoltre, alcuni particolari come case e montagne appaiono eccessivamente "squadrati". Per quanto riguarda la fluidità di gioco, ci attestiamo su 50 fps costanti, anche in situazioni più delicate come quelle in cui è presente la pioggia o la neve. A proposito di queste ultime, va detto come, la loro rappresentazione lasci alquanto a desiderare e come, sia la pioggia che la neve attraversino lo schermo senza intaccare la nostra vettura o il nostro parabrezza. L'interfaccia grafica sviluppata da Chrisalys TV, studio grafico che cura il vero campionato WRC è essenziale e contribuisce a ricreare il giusto feeling da competizione. Se possedete un televisore 16:9 sarete felici di sapere che il titolo Sony sfrutta in ottima maniera tale feature. L'azione si svolge in maniera molto veloce, soprattutto nel caso vi troviate a correre con le vetture "extreme", bolidi appositamente sviluppati per il gioco SCEE dai desingers delle stesse WRC: auto esasperate e mutuate dalle vetture del gruppo B che correvano agli inizi degli anni '80, bandite poco tempo dopo dalle competizioni poiché ritenute troppo pericolose. Altra miglioria apportata a questo sequel è la possibilità di poter corre-

Numerose e spettacolari le visuali predisposte.

Molto buona la rappresentazione del manto stradale. Un po' meno quella di alcuni elementi del fondale.

La guida su strada innevata costituisce una delle difficoltà maggiori del titolo Sony.

> **"come nella maggior parte dei titoli riconducibili a questo genere, la curva di apprendimento sarà molto ripida..."**

Le vibrazioni del Pad sottolineano il difficile manto stradale.

re liberamente al di fuori del tracciato (anche se con i limiti suddetti) per molto più tempo rispetto al primo WRC e, soprattutto, demolire tutti gli elementi di delimitazione del percorso, quali nastri, paletti, cartelloni e quant'altro, ad eccezione dei muretti contro i cui, ovviamente, dovrete prestare la massima attenzione. Ancora una volta disporrete di tutte le inquadrature immaginabili: due interne alla vettura (molto spettacolari ma non sempre apprezzabili a causa della ridotta visibilità) e quattro esterne. Migliorato anche il sistema di collisioni delle vetture: da deludente e contestato nel primo WRC si è ora passati ad uno molto più realistico per quanto riguarda gli urti veri e propri contro gli ostacoli (la vettura rallenta, sino a fermarsi). Deludono, invece, i capovolgimenti dei veicoli, a tratti irreali. I danni sono ora molto più credibili: dapprima le parti del vostro bolide inizieranno a piegarsi ed ad abbozzarsi, infine cadranno inesorabilmente sul terreno, una volta sottoposti ad eccessivi urti.

Gli agenti atmosferici non convincono del tutto.

Il comparto audio è stato curato adeguatamente e presenta una colonna sonora techno con brani dei Chemical Brothers unita a splendidi effetti sonori, in modo da esaltare al massimo il coinvolgimento nella guida.
I rombi delle vetture sono campionati in modo perfetto e cambiano d'intensità in base all'inquadratura scelta. Ulteriore chicca del titolo SCEE è la presenza (vocale) di Renato Travaglia quale navigatore: il campione d'Europa con la Peugeot 203 WRC, ci guiderà tempestivamente e in maniera chiara nei tracciati più tortuosi. La giocabilità di WRC II Extreme è il vero punto forte della produzione Sony: come nella maggior parte dei titoli riconducibili a questo genere, la curva di apprendimento sarà molto ripida, ma proprio per questo, decisamente appagante. Il maggior problema in tema di giocabilità del "vecchio" WRC era quello di essere una via di mezzo tra un arcade ed una vera simulazione. Anche se un sistema definitivo di gioco non è stato ancora trovato, i miglioramenti di WRC II Extreme sono evidenti. Le autovetture al livello professionista sono difficili da guidare e presentano una fisica di guida molto vicina alla realtà. Bisognerà imparare a dosare l'accelerazione e riuscire a non farsi prendere dal panico durante i tornanti: correzioni continue e utilizzo del freno a mano saranno il nostro pane quotidiano e, una volta assimilato al meglio il sistema di controllo, la vittoria dipenderà esclusivamente dalla nostra bravura. Buona anche la longevità, grazie alle undici modalità di gioco presenti, divise rispettivamente in 6 singole, 4 campionati e 5 multigiocatore. La presenza dei bolidi "extreme" sbloccabili arrivando primi nelle competizioni e vincendo le gare singole contro la CPU, alimenta la durata di vita di un buon prodotto sotto tutti gli aspetti.

Daniele Ceccarelli

LA VOCE DEL CAMPIONE

UN NAVIGATORE D'ECCEZIONE

Dopo l'italiano assoluto conquistato a San Martino di Castrozza, Renato Travaglia si è aggiudcato anche l'Europeo a bordo della Peugeot 206 WRC.
Sony non poteva affidare a miglior pilota il compito di fornire la voce del navigatore virtuale nel suo nuovo titolo.

IL SIGNORE DEGLI ANELLI LE DUE TORRI

Dal libro alla pellicola cinematografica, al videogioco: per EA il passo è breve

A pochi mesi dall'uscita del secondo film della trilogia de "Il Signore degli Anelli", Electronic Arts immette sul mercato il videogioco ad esso ispirato. Preceduto da una massiccia campagna pubblicitaria che ha coinvolto anche gli extra del DVD del primo film della saga, questo prodotto si presenta come uno dei più interessanti e riusciti esempi di sfruttamento di una popolare licenza cinematografica. Al di là del nome altisonante che porta con sé, il titolo EA stupisce per la buona realizzazione tecnica e per la convincente meccanica di gioco, elementi in grado di trasformarlo in un prodotto adatto a tutti e non solo ai fan della pellicola cinematografica o del romanzo di Tolkien. In un mercato videoludico dove i picchiaduro a scorrimento sono ormai in via d'estinzione, i programmatori EA sono riusciti a realizzare un prodotto adrenalinico capace di ricreare fedelmente l'atmosfera caotica e furiosa delle battaglie all'arma bianca, infondendo anche quell'aura di eroismo che avvolge i membri della Compagnia dell'Anello. Nei panni di uno dei tre personaggi selezionabili (Aragorn, Legolas e Gimli) il giocatore potrà rivivere le scene più dinamiche e importanti del primo e del secondo film della trilogia, seguendone così la trama, ampiamente illustrata da un nutrito numero di sequenze di intermezzo realizzate alternando filmati direttamente tratti dalla pellicola a scene calcolate in tempo reale dall'emotion engine della PlayStation 2.

Struttralmente ci troviamo di fronte ad un hack'n'slash in terza persona, qualcosa di simile alla saga di Dynasty Warriors di Koei. Fortunatamente, il motore grafico che supporta il gioco è stato realizzato con estrema cura e riesce a gestire con apparente naturalezza un gran numero di modelli poligonali, contemporaneamente presenti su schermo, all'interno di ambientazioni ricreate in modo indubbiamente valido.

I personaggi principali riproducono fedelmente i lineamenti e le movenze delle controparti filmiche, così come gran parte delle creature e degli avversari che si incontrano durante l'avventura. Particolarmente interessante la trovata dei grafici dell'Electronic Arts di utilizzare per le sequenze in tempo reale la medesima regia del film cinematografico, permettendo così spettacolari passaggi dalle scene originali a quelle ricostruite con la grafica del gioco e viceversa. Parlando degli scenari è impossibile non soffermarsi sulla realizzazione delle superfici liquide, dotate di riflesso dei personaggi calcolato in tempo reale e di pregevoli effetti di trasparenza. Unica, vera, pecca del comparto grafico è l'impossibilità di ruotare a piacimento la telecamera, il che si traduce in un'eccessiva difficoltà nell'affrontare avversari distanti, armati di archi o balestre. Nonostante la presenza di un pratico sistema di puntamento automatico, mirare un avversario fuori dal campo visivo risulta troppo spesso deleterio. Sebbene l'intera realizzazione tecnica non faccia gridare al miracolo, sono comunque numerosi gli elogi che possono essere fatti a quest'ultima fatica EA.

Dal punto di vista audio ci troviamo di fronte al superbo ed epico sound track del primo film, ottimamente affiancato dalle voci dei doppiatori italiani (vi sono anche i sottotitoli) e da una gran quantità di effetti appropriati (anche se non del tutto eccezionali), ascoltabili nello splendore del Dolby Surround.

La voglia di realizzare un prodotto valido tanto dal punto di vista grafico quanto da quello sonoro, non ha distolto i programmatori dall'elemento più importante per un gioco di questo genere, ovvero la giocabilità. Il sistema di controllo è stato pensato in modo da garantire un divertimento frenetico e coinvolgente, con un numero di nemici su schermo a dir poco impressionante. Tanta è la mole di avversari che ci troveremo a dover affrontare, che accadrà più di una volta di dover optare per una ritirata strategica nel tentativo di guadagnare una posizione più vantaggiosa all'interno dell'area di gioco. Grande importanza viene data in questo senso alle armi a lunga gittata

Si ringrazia DVD Time di Roma per la collaborazione

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

I personaggi ricalcano fedelmente gli attori della pellicola di Jackson.

Aragorn alle prese con un duro combattimento.

L'azione di gioco è preceduta e seguita da sequenze in FMV che si fondono a quelle in real-time.

come l'arco con le frecce, nel caso di Aragorn e Legolas, e le accette da lancio nel caso di Gimli il nano. Imparare ad utilizzare nel modo migliore tali armi, infatti, vuol dire riuscire ad abbattere un discreto numero di avversari prima che questi possano avvicinarsi abbastanza per un combattimento corpo a corpo, permettendo così di limitare notevolmente i danni subiti. Oltre alle armi da lancio, ricopre un ruolo davvero fondamentale il tasto della difesa (L1), che permette di bloccare o deflettere la maggior parte degli attacchi portati dagli avversari, garantendo così una possibilità di contrattacco. Imparare a padroneggiare nel migliore dei modi le tecniche di combattimento del personaggio scelto risulta, quindi, fondamentale per proseguire nel gioco: scegliere l'attacco giusto al momento giusto per rompere la guardia degli avversari ed evitare di scoprirsi agli attacchi degli altri nemici su schermo sono fattori che aggiungono una buona dose di strategia ad una struttura collaudata. Particolarmente interessanti gli scontri con i numerosi boss presenti nell'avventura, tutti caratterizzati da una differente intelligenza artificiale e tutti affrontabili utilizzando una diversa strategia. Purtroppo, una giocabilità così coinvolgente è limitata dall'impossibilità di salvare durante i livelli e di poter continuare da alcuni check point prestabiliti solo nel corso della stessa partita. Riaccendendo la console in un secondo momento, sarà sempre necessario ripetere l'ultimo livello visitato.

Accorpando i primi due film della trilogia, il titolo EA garantisce un discreto numero di ore di gioco, nonostante l'assenza della modalità multiplayer tanto cara a questo genere di prodotti e i soli 13 livelli previsti.

Il nostro consiglio è di settare da subito la difficoltà a livello Normale o Difficile, poiché a livello Facile, sarà possibile completare l'esperienza in poche sessioni di gioco prolungato. La varietà delle ambientazioni, unita alla possibilità di acquistare nuove mosse e tecniche di combattimento letali, spendendo i punti esperienza acquisiti durante ogni livello, garantiscono anche una discreta rigiocabilità, principalmente per la curiosità di vedere ogni singola tecnica dei tre protagonisti. Se a tutto questo aggiungiamo un buon numero di extra presenti nel DVD quali interviste agli attori e ai programmatori del gioco, non si può che considerare Il Signore degli Anelli: le Due Torri un titolo estremamente consigliato.

Francesca Moscetta

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Ottima realizzazione tecnica	- Nessuna modalità due giocatori
+ Tipologia di gioco mai obsoleta	- Piuttosto breve
+ Ambientazione fedele	- Impossibilità di salvare durante i livelli
+ Colonna sonora del film	
+ Numerosi extra	

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	7

Un buon hack'n'slash da parte di EA. Se amate il genere e vi è piaciuta la pellicola alla quale è ispirato, fatelo vostro!

GODZILLA DESTROY ALL MONSTERS MELEE

Le dimensioni contano: come farà il piccolo Game Cube a fermare la potenza di Godzilla?

Lo scontro finale con il temibile Mechagodzilla.

Godzilla viene ridotto a mal partito da Megalon...

...e le prende anche da Mecha-Ghidoran!

Ispirato ai B-Movie giapponesi realizzati dalla Toho Co., il nuovo titolo Infogrames per Game Cube è un interessante picchiaduro che ci mette ai comandi di 11 mostruose creature, fedelmente riprodotte dalle loro gommose controparti apparse nelle pellicole degli anni '60 e '70. La trama, descritta, attraverso una serie di filmati sottotitolati nell'italico idioma, ci narra dell'invasione della Terra da parte di un gruppo di minacciosi alieni, i Vortex. Il lavaggio del cervello operato sui mostri giganti che popolano Mosters Island, rappresenta l'infido tentativo da parte degli extraterrestri di distruggere le città più importanti del Pianeta. A noi il compito di bloccare l'avanzata aliena, impersonando una tra le 3 creature inizialmente disponibili (oltre Godzilla saranno presenti all'appello Anguirus, Destoroyah, Gigan, Hedorah, King Ghidorah, Mechagodzilla, Mecha-King Ghidorah, Megalon, Mothra, Orga e Rodan) e sconfiggendone 8 in duelli all'ultimo colpo all'interno di ambientazioni cittadine e fantasy, sino ad arrivare allo scontro con Mecha-Godzilla. Il sistema di combattimento si avvale dei tasti A, X e B per effettuare i colpi. Premendo ripetutamente uno dei tre tasti, il nostro bestione si produrrà in una frenetica combo, mentre schiacciando uno dei due dorsali in combinazione con i tasti d'attacco, provocheremo più danno all'avversario. In base al mostro selezionato, potremo, altresì, produrci in lanci di projectyle differenziati mantenendo premuto il tasto Z. Tutte le creature, eccetto Godzilla, possiedono, poi, un attacco speciale effettuabile premendo assieme i tasti A e Y. Ad esempio, Megalon potrà sparire sottoterra mentre Gigan sarà in grado di teletrasportarsi dietro l'avversario. Durante i combattimenti, appariranno numerosi bonus/malus che ci doneranno invulnerabilità momentanea, iper velocità e *rage mode*, una particolare condizione che consente al giocatore di scagliare un attacco speciale premendo A e X in contemporanea. Per finire, segnaliamo che è possibile demolire ed utilizzare quali armi da lancio numerose infrastrutture e oggetti animati presenti nei livelli. La giocabilità si attesta su livelli discreti: essere ai comandi di un mostro alto quanto un palazzo non è cosa da tutti i giorni ma la differenza con un normale picchiaduro 3D risiede, più che altro, nella lentezza e nella strategia latente dei combattimenti. Graficamente, il titolo Infogrames presenta dei modelli 3D davvero ben costruiti, dotati di textures definite ed animati in maniera realistica (per quanto si possano definire in tal modo!). Gli scenari, ampi e pullulanti di vita, sono vari e ben definiti. Peccato per l'eccessivo fogging che ne nasconde l'estensione e per la sporadica compenetrazione di poligoni tra mostri e palazzi. Buona la fluidità, fissata a 25 fps e priva di rallentamenti. Appena sufficiente il sonoro, con musiche sottotono e effetti nella media. Discorso diverso per la longevità: in modalità singola il titolo sviluppato da Pipeworks Studios non brilla certo per rigiocabilità (oltre ai nuovi mostri e stage, sbloccherete soltanto una gallery). Fortunatamente, le possibilità di gioco in quattro (Versus, Destruction e Survival) apportano una dose di divertimento supplementare.

Stefano Manin

DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	PIPEWORKS STUDIOS
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

CONTROL BOX

PLUS	MINUS
+ Graficamente all'altezza	- Fogging e compenetrazione di poligoni
+ Arene completamente interattive	- Longevità in singolo non eccelsa
+ Possibilità di gioco in quattro	

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	7

Un buon picchiaduro per la console Nintendo, che allieterà i pomeriggi in compagnia di amici. Mostruoso.

TERMINATOR: DAWN OF FATE

Il prequel della pellicola con Schwarzenegger è un furioso action game targato Infogrames

Terminator: Dawn of Fate è l'esempio di come la licenza di un film di successo possa dar vita ad un videogioco d'azione dalla trama altrettanto avvincente. In una sorta di prequel alla pellicola anni '80, abbandoneremo le tracce di Sarah Conner per seguire nel futuro (2027) le peripezie del figlio John, condottiero della resistenza degli uomini contro i robot ribelli. Skynet, l'enorme mainframe che si è volto contro i suoi creatori, sta progettando la macchina del tempo per inviare nel 1984 un cyborg terminatore dall'esoscheletro meccanico e dalle forme umane, interpretato sul grande schermo da un glaciale Schwarzenegger. Il gioco comincia, però, in modo ancora più drammatico dell'opera cinematografica: con l'assalto da parte dei T-800 del quartier generale sotterraneo degli umani, nascosto nelle cantine di un grande albergo semi distrutto. Nei panni del sergente Kyle Reece – eroe del film - ed in seguito di altri due combattenti, dopo una breve sezione di training nell'uso delle armi (mazza elettrificata, plasma rifle, granate, esplosivo con controllo a distanza e postazioni di fuoco fisse) vi troverete nel mezzo dei furiosi combattimenti contro i cyborg arrembanti. Lo spirito di Terminator: Dawn of Fate è chiaramente quello di uno sparatutto, unito a momenti di lotta corpo a corpo (sullo stile di Oni), contro masse soverchianti di nemici. Lungo un percorso rigorosamente lineare, risolveremo facili obiettivi intermedi, (sbloccare ingressi, demolire mura, scortare compagni), ma la maggior parte del nostro tempo sarà impiegata, assieme ad altri membri della resistenza, a sgominare le macchine killer. Il ritmo della storia incalza, la sceneggiatura, in italiano nel testo e nei dialoghi, lega fortemente tutte le fasi d'azione, così come le sequenze in CG piuttosto lunghe e ben curate. Venendo ai controlli, il protagonista (visualizzato su schermo con un'inquadratura in terza persona) ha la solita possibilità di guardare o mirare in prima e può correre, rotolare a terra, tirare calci e colpi di mazza, o sparare "lockandi" il bersaglio con apposito tasto dorsale.

Gli effetti di illuminazione sono uno dei meriti del gioco.

DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	PARADIGM
FORMATO	PS2
SUPPORTO	DVD-ROM

La possibilità di eseguire le nostre azioni con velocità e precisione maggiorati, per mezzo del tasto "adrenalina"(con conseguente perdita di energia vitale), aggiunge una piccola dose di strategia all'esperienza ludica. Collezionando, in giro per gli scenari, elementi della tecnologia Skynet, accumulerete punti convertibili in upgrade, per personalizzare maggiormente il vostro personaggio. Dal punto di vista grafico i modelli 3D risultano ben animati e realizzati in maniera discreta. Decadenti e scuri gli ambienti, in linea con il futuro apocalittico prospettato dal bravissimo James Cameron. I problemi del titolo sviluppato da Paradig, nascono dalla scelta di implementare una serie di inquadrature a schermo fisso: lo stacco tra una stanza e l'altra, richiede qualche minuto di gioco supplementare per essere digerito dai giocatori e i numerosi bug presenti non allietano certo tale condizione. Piacevoli, invece, i bagliori dei plasma, i fuochi delle esplosioni e gli effetti blur motion che è possibile ammirare nelle sequenze filmiche. Capitolo a parte merita l'impianto sonoro del gioco, direttamente campionato da quello della pellicola e impostabile come Stereo o Pro Logic II, per ricevere sensazioni uditive davvero grandiose. La longevità è subordinata ad un sistema di gioco ripetitivo e dal ritmo blando che vi accompagnerà nelle (sole) undici missioni previste. In definitiva, Terminator: Dawn of Fate si rivela un parente povero di Devil May Cry, consigliabile esclusivamente ai numerosi fan della versione su celluloide.

Paolo Nobili

Lo stacco di telecamere tra una scena e l'altra, potrebbe crearvi alcuni problemi.

BLINX: THE TIME SWEEPER

Microsoft lancia il guanto di sfida a Re Mario: riuscirà a detronizzarlo?

Dopo la presentazione all'E3, l'attesa è stata paradossalmente breve e, finalmente, il titolo Artoon ha fatto la sua comparsa sugli scaffali dei negozi europei, dividendo, di fatto, il pubblico e la nostra redazione in due distinte fazioni.

Nei panni del gatto Blinx il giocatore dovrà esplorare l'onirico mondo B1964 nel tentativo di salvarne la principessa, rapita da un gruppo di malviventi ed eliminare tutti i mostri generatisi dalla dispersione dei cristalli del tempo. Nel mondo creato dal team Artoon, infatti, i Time Sweepers, corporazione di cui il nostro gatto fa parte, hanno il compito di eliminare gli errori dal normale flusso del tempo - errori rappresentati come piccoli cristalli colorati - prima che questi si aggreghino in fastidiose e buffe creature.

Per svolgere un simile compito, questi infaticabili lavoratori dispongono di un sofisticato aspiratore chiamato TS-1000, capace di risucchiare ogni genere di oggetto presente nelle ambientazioni per poi utilizzarlo come munizione contro le strane creature generate dai cristalli.

Al di là della trama, comunque simpatica, Blinx: The Time Sweeper si mette in luce già dalla presentazione, rigorosamente in real time, che mostra la dedizione degli sviluppatori nella realizzazione di modelli poligonali solidi e di ambientazioni minuziosamente studiate per rapire il giocatore ed immergerlo in mondi affascinanti e assolutamente surreali. Il personaggio principale è dotato di animazioni fluide e varie, e appare estremamente caratterizzato, anche grazie alle buffe espressioni chiaramente distinguibili sul suo volto. Le textures sono di fattura mediamente buona e gli effetti speciali appaiono ben realizzati e distribuiti. Poco incisivo, invece, il design dei nemici, indubbiamente adatti all'atmosfera sognante dell'intero titolo ma sin troppo anonimi per un gioco di questo spessore. Lodevole, ad ogni modo, la loro realizzazione tecnica. Parlando del motore grafico è necessario fare due considerazioni: la prima riguarda il frame rate, settato mediamente attorno ai 60 frame al secondo

DISTRIBUTORE	MICROSOFT
GENERE	PLATFORM/PUZZLE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	MICROSOFT
SVILUPPATORE	ARTOON
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

L'arma di Blinx non può sparare che in "due dimensioni".

Uno dei boss di fine livello che incontrerete ogni quattro stages.

con sporadici rallentamenti nelle situazioni più concitate, mentre la seconda riguarda il pessimo sistema di gestione delle telecamere. Questo difetto, a volte davvero fastidioso, rappresenta un evidente problema, soprattutto per la giocabilità, costringendo fin troppo spesso il giocatore a resettare la posizione della telecamera o a cercare di spostarsi all'interno dell'area di gioco alla ricerca di un'inquadratura accettabile.

Dal punto di vista audio, Blinx: The Time Sweeper si difende egregiamente, principalmente grazie all'ottima gestione degli effetti sonori. A differenza delle musiche, tediose e ripetitive fino alla nausea, sono proprio gli effetti a coinvolgere maggiormente il giocatore. Grazie all'ottimo supporto del Dolby Digital 5.1, una volta iniziata una partita ci troveremo circondati dagli strani suoni prodotti tanto dai mostri quanto dalle ambientazioni stesse. La sensazione offerta è così credibile e interessante da spingere spesso il giocatore a sfruttare l'utile visuale in soggettiva per guardarsi intorno, alla ricerca della fonte dei misteriosi effetti acustici.

Da segnalare anche il simpatico doppiaggio interamente realizzato in una lingua "inventata", accompagnata da pratici sottotitoli in italiano.

Al di là della realizzazione tecnica, molto valida ma non esente da difetti, ciò che ha diviso in due la redazione nei confronti di Blinx è proprio la giocabilità. L'idea alla base di Blinx è indubbiamente geniale e apre un mondo assolutamente inedito che, se sfruttato nel modo giusto, permetterà ai programmatori di creare prodotti sempre più accattivanti. L'unico parametro rimasto finora non sfruttato dai platform era proprio il tempo, elemento attorno al quale ruota l'intera struttura di Blinx. Collezionando gemme colorate secondo diverse combinazioni, Blinx potrà acquisire diversi poteri che gli permetteranno di manipolare il tempo a suo piacimento, permettendogli così di sfruttare i comandi normalmente presenti in un videoregistratore per interagire con i mostri e le ambientazioni e risolvere una serie di enigmi assolutamente inediti per il genere platform, tanto da renderlo molto simile, per certi versi, ad un puzzle game. Obiettivo del gioco sarà quello di eliminare tutti i mostri presenti nei livelli entro un determinato tempo limite (10 minuti), per poi recarsi all'uscita. Se i primi livelli, utili principalmente per prendere dimestichezza con la meccanica di gioco, appaiono piuttosto semplici e immediati, già dalla terza ambientazione iniziano i veri problemi. Se all'inizio infatti il tempo a disposizione basterà e avanzerà per portare a termine la missione, progredendo nel gioco accadrà più di una volta di dover ripetere il livello proprio a causa della mancanza di una manciata di secondi. Sarà quindi necessario esplorare attentamente le ambientazioni una prima volta e rendersi conto della loro struttura, per poi affrontarle nuovamente dopo aver preventivamente collezionato i poteri più adatti. È, infatti, possibile iniziare un nuovo livello conservando i poteri guadagnati nei precedenti, permettendo così di studiare la giusta strategia per ogni ambientazione. Una simile struttura di gioco, più vicina a un incrocio tra un puzzle game e un gioco esplorativo, se da una parte può raccogliere consensi dai giocatori alla ricerca di nuove idee, dall'altra potrebbe far storcere il naso agli amanti dei platform vecchia scuola, visto che le "piattaforme" presenti nel titolo Artoon possono essere considerate un contorno alla meccanica di gioco principale.

"Obiettivo del gioco sarà quello di eliminare tutti i mostri presenti nei livelli entro un determinato tempo limite (10 minuti)..."

Dal punto di vista della longevità, Blinx si rivela frustrante ma duraturo, complice l'elevato livello di difficoltà unito alla possibilità di acquistare, con il denaro accumulato esplorando i livelli, nuovi oggetti con cui sbloccare aree segrete. Proprio grazie a questa particolare struttura sarà necessario tornare più di una volta nelle ambientazioni già visitate, per scovare anche i segreti più nascosti.

Un titolo sicuramente valido, nonostante alcuni difetti gli impediscano di diventare un *must buy*. Non possiamo far altro che sperare che il secondo capitolo colmi le lacune del primo.

Filippo Facchetti

Il design dei nemici è bizzarro nonché indisponente.

Mettendo in "pausa" il tempo, potrete procurare maggiore danno ai nemici.

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Protagonista ben caratterizzato	- Design dei mostri rivedibile
+ Concept innovativo	- Telecamera fuori fase
+ Possibilità di acquistare upgrade per l'arma	- Gameplay approssimativo
	- Frame rate non sempre stabile

	Voto
GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
SONORO	6

GLOBALE: 6

Tentativo non riuscito di rivoluzionare il genere. Interessante sotto alcuni punti di vista. Speriamo in un sequel.

MYST III: EXILE

Arriva su console l'avventura PC più venduta di tutti i tempi!

Cinque sono i mondi surreali di Myst III: Exile.

Il primo episodio di Myst è stato, probabimente a sorpresa, il più venduto videogioco di tutti i tempi: dieci milioni sono state, infatti, le copie smerciate, soprattutto a fruitori non abituali di prodotti videoludici (in particolare over trenta ed esponenti del gentil sesso). Il motivo di tale successo è spiegato dal valore narrativo del prodotto e dalla struttura di gioco escogitata dai creatori della serie, i fratelli Rand, Robin e Ryan Miller. L'originale Myst ed il suo immediato successore, Riven, furono i primi a sfruttare la grande capacità dei nascenti CD-Rom per immagazzinare una serie di immagini in alta risoluzione e filmati che, visivamente, esaltavano la limitata potenza computer d'inizio anni '90. Abile melange tra un rebus, uno slide show ed un'indubbia capacità narrativa dei suoi autori-attori, Myst ha così lasciato il segno, dilagando nei lettori di Apple Mac – dove nacque - e PC dell'epoca e, successivamente in quelli di piattaforme come Amiga e PSX. Logico che l'onda di quel successo lambisse anche il nuovo millennio, contagiando anche l'utenza PS2 abituata a generi del tutto differenti. Protagonista di Myst III: Exile resta uno dei Miller, alias l'ideatore di mondi Atrus, che ha trasferito casa, famiglia e biblioteca nella nuova residenza della verdeggiante Tomahna. La vicenda comincia quando Saavedro, interpretato da Brad Dourif, già visto in "Dune" e in "Qualcuno volò sul nido del cuculo", ruba un libro appena terminato da Atrus. Brad fugge sfruttando le pagine di quel volume dal potere di evocare le dimensioni parallele escogitate dal suo scrittore. Qui il videogiocatore, alla ricerca del libro magico, farà la conoscenza di un certo numero di mondi – "ere" nella terminologia di Myst - "didattici" che il buon Atrus aveva creato per istruire il figlioletto sui meccanismi della natura, della fisica e dell'universo. Una serie di congegni ed artefatti sbarreranno l'accesso allo scenario successivo, costringendovi a spremervi le meningi e riflettere su ogni marchingegno per trovare la giusta soluzione.

Dal punto di vista grafico, Myst III: Exile, a differenza dei predecessori non è più costituito da una sequenza di immagini statiche in alta risoluzione: è ora possibile ruotare o alzare lo sguardo di 360° ed osservare il cielo cristallino, la vegetazione tropicale, le rocce a picco delle "ere" surreali approntate dai grafici dei Presto Studios. Nei mondi 2D vi sposterete semplicemente accostando il cursore (è supportato anche il mouse USB) ai lati dello schermo ed avanzare col tasto X. Per il resto, vi basterà "cliccare", per muovere gli elementi interagibili delle locazioni, leve, carrucole, ghiere girevoli, cercando di comprendere la natura dei puzzle proposti (a volte sin troppo "criptici"). In ciò, verrete aiutati dai filmati sovrapposti agli scenari (vivacemente recitati da attori professionisti e da componenti della folta famiglia Miller), dai testi dell'inventario e dal libretto di consigli accluso al CD, in lingua italiana come il curato doppiaggio. Davvero pregevole la colonna sonora orchestrale, in Dolby Surround, di Jack Wall, composta da una serie di arie tranquillizzanti che faranno da accompagnamento alla vostra permanenza in J'nanin o Voltaic.

Paolo Nobili

DISTRIBUTORE	UBISOFT
GENERE	AVVENTURA
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	UBISOFT
SVILUPPATORE	PRESTO STUDIOS
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Come abitudine, sequenze filmate di attori si sovrappongono a scenari prerenderizzati.

Strani congegni vi daranno molti, moltissimi grattacapi.

LEGAIA 2: DUEL SAGA

Eidos regala agli amanti di Japan RPG il seguito di un gradevole prodotto giocato su PSX

I modelli dei personaggi non presentano una dose di poligoni eccessiva.

Uscito troppo tardi in Europa per essere apprezzato per il suo reale valore, Legend of Legaia su PSX, seppe conquistare ottimi consensi da parte della stampa specializzata e grazie ad uno scenario ben caratterizzato e ad un sistema di combattimento ispirato all'ottimo Xenogears. Questo seguito, uscito lo scorso anno in Giappone, arriva in Europa grazie ad Eidos e alla sua nuova etichetta, Fresh Games. Inizialemente ci si troverà ad assumere il comando di un party formato da tre stereotipati eroi (Lang, la dolce Maya ed il vecchio Kazan), in seguito, potranno subentrare al gruppo, l'agile guerriera Sharon e il gigante Ayne. La trama vede il giovane Lang, novella recluta del Corpo di Vigilanza del villaggio Nohl, impegnato nella ricerca del Cristallo Magico, un artefatto rubato dalle forze del male, che ridarà prosperità e salute alla sua terra ormai inaridita. Durante la sua ricerca, Lang dovrà scontrarsi con terrificanti creature, stringere alleanze con i PNG e scoprire il segreto dei Mystics, una razza "superiore" misteriosamente connessa con le forze elementali denominate Origins. Nonostante l'ambientazione e la stessa storia non si discostino molto dalla versione 32 bit, Legaia 2 possiede delle interessanti innovazioni a livello di gameplay: innanzitutto non vi sono attacchi casuali e l'esplorazione avviene in tempo reale, alla maniera di Zelda. Inoltre, è possibile "switchare" tra i personaggi del nostro party alla semplice pressione dei tasti dorsali, per superare gli ostacoli più tortuosi. Il sistema di combattimento riprende il principio originale delle Arts, vere concatenazioni di colpi che possono diventare Super Arts, se combinate con i punti abilità, Hyper Arts, che necessitano di diversi tentativi prima di essere assimilate, Variable Arts, quando utilizzate in combinazione con i personaggi del party e, infine, Mystic Arts. Malgrado l'originalità del sistema di combattimento, Legaia 2 si dimostra assai squilibrato, al punto tale da inficiare la progressione per via dell'elevata difficoltà degli scontri. Non necessariamente un difetto, ma i giocatori abituati alle "passeggiate" degli ultimi RPG ammirati su PS2, non gradiranno troppo questo cambio di direzione. Gli sviluppatori della Contrail hanno dotato ogni personaggio di un sistema di "competenze" che gli permetterà di acquisire determinate abilità, utili alla soluzione di alcuni enigmi e all'avanzamento nella mappa di gioco: sarà così possibile ottenere protezione dal fuoco o dal freddo, oppure riuscire ad attraversare le tenebre. Dal punto di vista tecnico, il titolo distribuito da Eidos non brilla certo per pulizia o modellazione di personaggi ed ambienti: textures scialbe, aliasing presente in maniera eccessiva e una mancanza di dettaglio davvero imbarazzante. Come se non bastasse, il testo su schermo è solamente in lingua inglese. La fluidità e decente, con i 50 Hz ottimizzati per questa conversione Pal senza dubbio tardiva. Quanti speravano di trovare in Legaia 2: Duel Saga un degno rivale per Final Fantasy X, continuino pure la loro ricerca: il titolo Contrail presenta una serie di spunti interessanti ma pecca prima di tutto sull'aspetto tecnico e su una certa ripetitività delle situazioni, senza citare l'elevata difficoltà nei combattimenti.
Consigliato ai soli appassionati di RPG giapponesi.

Stefano Manin

DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	ACTION-RPG
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	CONTRAIL
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

I dialoghi sono sottotitolati nella sola lingua inglese.

CONTROL BOX XBOX

PLUS	MINUS
+ Sistema di combattimento originale	- Personaggi stereotipati
+ Prezzo appetibile	- Realizzazione grafica mediocre
+ Musiche apprezzabili	- Interamente in inglese
	- Non molto differente dal predecessore

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	5
SONORO	7
GLOBALE	5

Se fosse uscito un paio di anni fa sarebbe stato un RPG più interessante. Paga la concorrenza di FFX e Kingdom Hearts

TWIN CALIBER

Il nuovo titolo Rage presenta un concept di gioco piuttosto simile a quanto ammirato in House of the Dead, fregiadonsi, però, di un'inedita visuale in terza persona. La storia alla base della grottesca sparatoria, vede Fortman, uno sceriffo di una piccola cittadina americana, combattere contro le forze oscure del male che stanno decimando gli abitanti. L'aiuto di Valdez, unico sopravvissuto tra i detenuti, sarà fondamentale ai fini dell'estinzione della truculenta minaccia. Particolarità del titolo Rage è la capacità da parte dei protagonisti di utilizzare due armi simultaneamente ed indipendentemente: i due stick analogici indirizzeranno i colpi dei due eroi verso gli zombi e con i tasti L1 ed R1 sarà possibile operare la carneficina. Del tutto nulla la libertà di azione concessa: come già detto, Twin Caliber si gioca come uno sparatutto con Light Gun, mutuandone le classiche limitazioni di movimento. Di tanto in tanto, un effetto in stile "bullet time" esalta la scena e ci consente di accumulare punti preziosi eliminando gli zombies. Bonus come le casse di TNT provocano un vero festival del gore e dello splatter, con buona pace dei giocatori meno disponibili a simili spettacoli. Tecnicamente, Twin Caliber presenta un aspetto a dir poco grottesco, con dei modelli poligonali grezzi e mal animati e numerosi difetti che non vorremmo mai vedere in un titolo per PS2, come textures scadenti e compenetrazione dei poligoni. Problemi anche con la telecamera virtuale, troppo spesso impallata dalle orde di nemici. La base techno che accompagna l'azione è sin troppo ripetitiva. Indisponenti i caricamenti e scarsa la differenziazione delle armi. Da evitare.

DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	SPARATUTTO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	RAGE SOFTWARE
SVILUPPATORE	RAGE SOFTWARE
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Giuseppe Nigro

CONTROL BOX PlayStation.2

GRAFICA	■■■■■	5
GIOCABILITÀ	■■■■■	5
LONGEVITÀ	■■■■	4
SONORO	■■■■■■	6
GLOBALE	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	4

Un'idea originale gettata alle ortiche. Speriamo in un eventuale seguito che migliori la situazione.

SOCCER SLAM

Sega non abbandona i suoi propositi multipiattaforma e trasporta su PS2, Soccer Slam, atipico titolo sportivo, già testato in versione NTSC per Game Cube. In Soccer Slam, gli incontri avvengono tra improbabili formazioni composte da tre giocatori (più il portiere) in una sorta di incontro scontro che ricorda da vicino le partite di football americano e il catch. Prima e dopo ogni sfida assisteremo a delle simpatiche sequenze in real time che ci sveleranno parte della trama. Dopo aver selezionato la nostra squadra, potremo scendere in campo e tentare la vittoria: per farlo, avremo a nostra disposizione tackle ai limiti del regolamento, due barre di turbo e colpi speciali che ci permetteranno di aumentare sensibilmente le capacità degli atleti. Di volta in volta, sarà possibile realizzare un colpo spettacolare, con tanto di effetto di rotazione telecamera in pieno stile Matrix. Numerose le modalità di gioco previste, sia per il gioco in singolo che per quello multigiocatore: tra le tante, segnaliamo il "torneo" che ci permetterà di sbloccare nuovi stadi e nuove squadre. Dal punto di vista grafico, la versione PS2 denota, purtroppo, alcune lacune non del tutto comprensibili: aliasing persistente, downgrade di textures, colori slavati, personaggi ridimensionati e sporadici rallentamenti nonostante i 60 Hz. Impressionanti, invece, gli stadi e la folla animata. Altalenante il sonoro, con musiche simpatiche ed effetti discreti. Se amate i giochi sportivi poco complessi e disponete di tre amici da sfidare, Soccer Slam potrebbe far al caso vostro. Sappiate, però, che la versione PS2 non è all'altezza delle altre.

Rispetto alla versione GC, si nota un downgrade grafico.

Si ringrazia Game Point di Roma per la collaborazione

DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	VISUAL CONCEPTS
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Stefano Manin

CONTROL BOX PlayStation.2

GRAFICA	■■■■■	5
GIOCABILITÀ	■■■■■■	6
LONGEVITÀ	■■■■■	5
SONORO	■■■■■■	6
GLOBALE	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	5

Il calcio secondo Visual Concepts. Non eccelso in singolo, più divertente nel gioco in multiplayer.

GODZILLA DOMINATION!

L'aurea magnetica del meteorite X, in caduta libera sulla tecnologica Tokyo 2, sta scaturendo inspiegabili fenomeni sui mostri giganti che risiedono nella caotica metropoli giapponese: a noi il compito di fermarli, nei gommosi panni di Godzilla, rettile bipede di proporzioni enormi, protagonista del nuovo titolo Infogrames per GBA, completamente sottotitolato in italiano. La modalità principale (storia) ci consente di selezionare uno tra i sei mostri disponibili ed affrontare in successione una serie di scontri in paesaggi cittadini ed extraterrestri. Alcune volte, saremo affiancati in battaglia dalla CPU, altre ce la dovremo vedere contro quattro avversari contemporaneamente. A nostra disposizione due attacchi basici, uno speciale (effettuabile riempiendo l'apposita gauge bar) nonché il salto e la difesa, deputati ai tasti dorsali della console. Quanto realizzato dai WayForward Technologies è davvero degno di lode: gli sprites delle creature mostruose sono tratteggiati ottimamente e le loro animazioni risultano fluide e convincenti. Tutto il gioco è una festa di colori, ed è davvero appagante ammirare le arene ove avvengono le battaglie, oltremodo particolareggiate (nello stage di Tokyo 2 vedrete addirittura le automobili che affollano le strade cittadine) e dotate di notevole estensione verticale e orizzontale (esemplare lo stage Nova, nelle versioni A e B). Gradevoli i brani che fanno da sfondo all'azione e buoni gli effetti sonori.
La longevità risente dei soli 6 (+ 1) mostri selezionabili, e della facilità con la quale è possibile arrivare allo scontro finale con il mastodontico Mecha-King Ghidorah, unica sfida davvero impegnativa. La possibilità di connettere quattro GBA tramite cavo link per delle esaltanti sfide multigiocatore, estende la durata di vita del buon prodotto Infogrames.

Giuseppe Nigro

DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-4 (LINK)
PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	WAYFORWARD T.
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

CONTROL BOX

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	7

Divertente picchiaduro basato sulle gesta della famosa lucertola gigante. Spassoso in modalità multiplayer.

RIDING SPIRIT

Chi ha gustato il poco confortevole sellino di una motocicletta reale, conosce bene quali emozioni trasmetta la rotazione della ruota anteriore quando si sfreccia in rettilineo ad alta velocità. E, ancora di più, sa apprezzare la leggerezza nell'inclinare il motociclo nelle curve stringendo con le ginocchia il serbatoio.
È questa sensazione di libertà a costituire la sfida che Riding Spirits vuole assumersi, fermo restando che riprodurre in un videogioco un oggetto che in pista si guida con tutto il corpo, non sia agevole impresa. Come nel capolavoro automobilistico della Poliphony, si parte dal grandino più basso della carriera, si acquista un 250 cc e, di corsa in corsa, si cerca di rinnovare il proprio parco moto. I centauri gradiranno la presenza di più di un centinaio di modelli, scelti tra i folti cataloghi sport, supersport e naked delle quattro grandi case produttrici giapponesi, Honda, Kawasaki, Suzuki e Yamaha. Sebbene esemplari molto caratteristici come la Kawasaki ZX6R verde ramarro, la filante Yamaha R1 o la muscolosa nuda Honda X11 siano subito riconoscibili ad occhio allenato, Riding Spirits soffre di una cronica pochezza di texture e di dettagli negli ambienti esterni. Il gracchiante lamento che il titolo Spike fa uscire dagli altoparlanti è soltanto con fantasia associabile agli acuti dei quattro cilindri dei bicicli del Sol Levante. Se aggiungiamo un livello di difficoltà tarato davvero in alto (basta una caduta per compromettere tutta la gara), capiamo come l'appeal per continuare a giocare e sbloccare bolidi più potenti venga presto a mancare.

Paolo Nobili

I circuiti cittadini sono quelli meglio riusciti.

PlayStation.2 RS RIDING SPIRITS

DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	BAM! INTERACTIVE
SVILUPPATORE	SPIKE
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX

GRAFICA	4
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	7
SONORO	5
GLOBALE	5

Per assomigliare davvero ad un GT3 A-Spec su due ruote, Riding Spirits manca di qualità grafica e realismo simulativo.

ONIMUSHA 2 SAMURAI'S DESTINY

Sono passati dieci anni dalla discesa dei demoni sull'antico Giappone: è il 1573 e Nobunaga è ancora vivo, pronto a riprendere il comando delle sue truppe e mettere a ferro e fuoco la penisola asiatica. Questa volta, però, troverà un nuovo combattente a fronteggiarlo: Jubei Yagyu, che prende il posto di Samanosuke. Onimusha 2: Samurai's Destiny arriva in Europa a distanza di sei mesi e mantiene inalterate le caratteristiche che ne hanno decretato il successo in Oriente: aspetto grafico brillante, animazioni fluide e realistiche, quattro personaggi con i quali interagire (è possibile scambiare oggetti con i suddetti, per convincerli ad aiutarci nel proseguimento della lotta) senza dimenticare l'introduzione, davvero graditissima, del selettore per i 60 Hz e dei sottotitoli in lingua italiana, che ci aiutano a comprendere al meglio obiettivi e storia. Il nostro personaggio, attraverso un incedere di pittoreschi scenari renderizzati, dovrà prodursi in una serie di combo per avere la meglio sui numerosi avversari (alcuni dei quali davvero enormi).

L'utilizzo della magia è ancora una volta fondamentale.

È ora possibile "lockare" un nemico per girargli attorno. Jubei potrà, inoltre, accumulare le anime dei demoni sconfitti per potenziare il proprio armamentario ed effettuare una momentanea trasformazione in "oni", che gli conferisce velocità e capacità potenziate. L'introduzione di diversi path con i quali proseguire l'avventura aggiunge longevità ad un titolo la cui durata di vita non è eterna. Ad ogni modo, terminando il gioco più volte, si sbloccheranno vestiti segreti, nuovi livelli di difficoltà e il trailer di... Onimusha 3!

Stefano Manin

Si ringrazia Game Point di Roma per la collaborazione

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX — PlayStation 2

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	7
GLOBALE	8

Il miglior action adventure per PS2. Speriamo che con il terzo episodio siano introdotti scenari in vero 3D!

URBAN YETI

Stagione degli amori per il ruvido yeti, deciso più che mai a trovare una compagnia con la quale convolare a giuste nozze e costretto, dunque, ad abbandonare le fredde cime innevate per il caotico scenario cittadino. Ai giocatori il compito di aiutare il peloso amico a districarsi tra i pericoli della metropoli: poliziotti dal grilletto facile, bambini paranoici, senzatetto affamati e, ultimo ma non meno importante, un traffico impazzito. Il nuovo titolo Telegames per GBA, è un apparente clone dei due episodi di GTA visti su PSX. Con la croce di comando muoveremo lo yeti all'interno della città, raffigurata da una sin troppo ravvicinata visuale a volo d'uccello; con i tasti A e B potremo utilizzare le lunghissime braccia per sfogare la nostra aggressività sui malcapitati di turno, mentre con L ed R effettueremo rispettivamente un urlo disumano (una sorta di smart-bomb) e un prodigioso balzo. Le numerose missioni ci porteranno da un capo all'altro della città, alle prese con affannosi inseguimenti e sotto giochi sullo stile dei classici anni '80 (Tapper, Tron, Toobin...), molto divertenti e ben realizzati. Concept interessante, non sostenuto, però, dalla realizzazione tecnica, incerta sul versante collisioni e dotata di un eccessivo "spixellamento". La longevità è solo discreta: ottima l'implementazione del sistema di password ma impossibile rigiocare separatamente i mini-games. L'audio fa il suo dovere, con l'urlo della creatura simpaticamente riprodotto e con musiche di sottofondo martellanti ma gradevoli.
In definitiva, un prodotto atipico, che vale almeno uno sguardo nell'affollato panorama GBA.

Giuseppe Nigro

Alcuni sprites risultano davvero troppo "pixellosi".

DISTRIBUTORE	TELEGAMES
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	TELEGAMES
SVILUPPATORE	CAVE+BARN STUDIOS
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

CONTROL BOX — Game Boy Advance

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
SONORO	7
GLOBALE	6

Un titolo atipico, che rifà il verso ai primi due GTA, aggiungendo numerosi elementi dal gusto classico e un bizzarro protagonista.

SUPERMAN SHADOW OF APOCOLIPS

Le vicende di gioco, narrate con l'ausilio di una presentazione animata davvero ben realizzata e interamente doppiata in italiano (non altrettanto bene), ci trasportano nel cuore di una Metropolis invasa dai temibili InterBots: androidi agli ordini del malvagio trio formato da Lex Luthor, Darkseid e Kanto. Superman, utilizzando tutti i suoi poteri dovrà scovare ed eliminare i robot prima che questi facciano del male agli scienziati di New York e possano lasciare terreno fertile per l'avanzata del diabolico trio. Strutturato come un gioco d'azione in 3D, Superman – Shadow of Apocolips si avvale di una quanto mai idonea rappresentazione in cel shading. Il nostro eroe, in particolare, assume realmente le sembianze di un cartone animato interattivo, grazie anche all'ottima cura per le sue animazioni. Interessante la possibilità di utilizzare i superpoteri quali armi di attacco e difesa (la vista a raggi X ci permette di vedere attraverso i muri) nonché la capacità da parte dell'eroe in calzamaglia di utilizzare suppellettili e infrastrutture a mo' di arma bianca. Purtroppo i lati positivi si fermano qui: il titolo Infogrames non brilla certo per varietà o raffinatezza di azione e le 15 missioni a disposizione si rivelano praticamente identiche l'un l'altra. Come se non bastasse, il lato tecnico presenta dei personaggi secondari realizzati approssimativamente, ambienti desolati ai quali mancano persino le textures e un aliasing persistente. Qualche problema anche con la telecamera virtuale, che tende a non seguire al meglio i nostri spostamenti in volo. Delusione.

Stefano Manin

DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX	PlayStation 2
GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
SONORO	7
GLOBALE	5

La serie animata di Superman su PS2 pecca sotto quasi tutti i fronti, eccetto per la realizzazione tecnica del protagonista.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

47: un numero come tanti, ma anche il codice col quale è identificato il protagonista del titolo Eidos: un uomo senza nome, alla ricerca del suo passato, disperso tra un terribile progetto di clonazione e un monastero siciliano dove il nostro si ritira in meditazione. Attraverso la sequenza introduttiva, doppiata in un buon italiano (così come tutto il resto del gioco), apprendiamo che padre Vittorio è stato rapito dalla criminalità locale e necessita, quindi, del nostro intervento quali mercenari-killer per essere liberato. Le oltre venti missioni, ci porteranno da San Pietroburgo al Giappone, passando per Malesia e Kabul. L'impressionante varietà con la quale è possibile perseguire gli obiettivi è uno dei punti chiave del titolo sviluppato da Io Interactive: travestimenti, appostamenti, studio della mappa e selezione del tipo di arma utilizzabile per perpetrare il nostro sanguinoso omicidio, apportano un elevata dose di coinvolgimento e diversificazione rispetto ai numerosi action/stealth games disponibili sul mercato. L'I.A. è particolarmente sviluppata e non rende il titolo Eidos di certo una passeggiata; fortunatamente è possibile salvare durante i livelli. Tecnicamente, l'aspetto grafico (di provenienza PC) si attesta su ottimi livelli: clipping quasi assente e aliasing impercettibile mettono in risalto lo splendore di scenari quali il ristorante giapponese o il monastero siciliano. Buoni i modelli poligonali e ottima l'animazione degli stessi. Qualche problema di compenetrazione poligonale tra i nemici e le porte, ma nulla di grave, per un titolo violento, originale e sufficientemente longevo. Complimenti ad Eidos Interactive!

Stefano Manin

DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	EIDOS
SVILUPPATORE	IO INTERACTIVE
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX	PlayStation 2
GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	7
GLOBALE	8

Un titolo innovativo e appassionante, ricco di elementi gore e violenza gratuita. Sconsigliato ai più impressionabili.

TIMESPLITTERS 2

TOP GAME!

Sequel del primo FPS apparso su PS2, TimeSplitters 2 sviluppato dai Free Radical Design (nata da una dipartita di alcune "teste pensanti" Rare), apporta numerose migliorie (tecniche e ludiche) all'originale. Il pretesto dei viaggi nel tempo è, ancora una volta, fondamento per le nostre sparatorie virtuali, e ci porterà a visitare nove scenari tematici che spaziano dal selvaggio West alla Chicago anni '30 sino alla futuristica Neo Tokyo. La modalità scenario, cuore del gioco in singolo, è stata arricchita da un sostanziale numero di obiettivi secondari da perseguire e, grazie alla difficoltà crescente dei livelli, permette al titolo Eidos una durata di vita sopra la media, anche grazie ai tre livelli di difficoltà previsti. Tuttavia, "linearità" è ancora la parola d'ordine rispettata dagli sviluppatori. Proseguendo nelle missioni, sarà possibile sbloccare la bellezza di 80 personaggi selezionabili (!). Le numerose modalità multi giocatore permettono, oltre al gioco in 4 su singolo schermo, anche la connessione in link di 4 PS2, per entusiasmanti deathmatch o partite di "cattura la bandiera", "scorta" ecc... Il pad svolge bene il suo lavoro anche se sarebbe stato bello poter utilizzare un mouse tramite la porta USB. Si nota chiaramente come questo titolo sia stato sviluppato per sfruttare le caratteristiche della macchina Sony: aliasing smussato da onnipresente effetto blur, fluidità esemplare a 50 fps, textures "bump-mappate", scenari completamente distruttibili, sottotitoli in italiano, e divertenti cut-scene, innalzano il titolo Eidos al rango di miglior FPS per PS2.

Stefano Manin

Le ambientazioni temporali sono molto variegate.

DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	FPS
GIOCATORI	1-16 (LINK)
PRODUTTORE	EIDOS INTERACTIVE
SVILUPPATORE	FREE RADICAL DES.
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX — PlayStation 2

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	8
GLOBALE	8

Il miglior FPS disponibile su PS2. Veloce, divertente e dotato di un ottima modalità multigiocatore. Longevità migliorabile. 8

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Hot Pursuit 2, sequel del valido episodio del 1998, ne mutua il medesimo concept: attraversare le caratteristiche freeway statunitensi a bordo di lussuose sportcars, in una serie di competizioni illegali, senza farsi catturare dagli agenti della polizia locale. Nonostante l'apparenza arcade, Hot Pursuit 2 mantiene quel tocco di simulazione che ha decretato il successo della serie. Novità di questa versione 128 bit è un particolare effetto di rotazione della visuale in stile Matrix, molto coreografico e una visuale esterna durante i salti, ambedue disattivabili nel menu delle opzioni. 20 le vetture su licenza (Ferrari, Lamborghini, Porsche) preposte alle nostre scorribande motorizzate, che avranno luogo attraverso scenari ispirati e ottimamente caratterizzati (alcune volte vi verrà il desiderio di essere realmente in quei luoghi)

La realizzazione tecnica della versione Game Cube è desolatamente sconfortante: clipping e frame rate instabile non sono certo motivo di vanto per gli sviluppatori e il livello di dettaglio non è elevatissimo. Alcuni problemi derivanti dalla giocabilità: gli elementi simulativi della fisica di gara, trovano in questa conversione un'eccessiva implementazione, causa di frequenti uscite di pista e manovrabilità macchinosa. I differenti tipi di fondo sui quali andremo a gareggiare, influiscono più del dovuto sulla manovrabilità dei nostri mezzi.

A ciò si aggiunge una CPU troppo aggressiva (la polizia vi darà del filo da torcere con ogni mezzo) e un I.A. degli avversari praticamente nulla. La modalità due giocatori non muta la situazione, se non sotto il profilo grafico. Ottimo il reparto audio, con supporto per Dolby Surround e musiche di artisti affermati quali Bush, Uncle Kracker e Rush.

Giuseppe Nigro

Gli scenari, come da tradizione, sono davvero suggestivi.

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

CONTROL BOX — Nintendo GameCube

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
SONORO	7
GLOBALE	6

Un sequel non all'altezza della sua fama. Qualche problema sul versante tecnico e sul piano della giocabilità. 6

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Nei panni della giovane e avvenente ammazzavampiri Buffy, il giocatore verrà catapultato nelle ambientazioni scolastiche tanto care alla serie TV, nel tentativo di ostacolare i piani delle malvagie creature succhiasangue in un gioco d'azione in terza persona. Il comparto grafico appare piuttosto curato, soprattutto nella realizzazione dei modelli poligonali dei numerosi personaggi. La riproduzione dei volti in particolare, è piuttosto fedele a quella delle rispettive controparti reali, con tanto di mimica e di espressioni tipiche. Se a tutto questo aggiungiamo un motore grafico fluido e dal frame rate sempre costante e una vasta gamma di ottimi effetti di luce, il risultato finale è sicuramente apprezzabile. Ottimo lavoro anche per il sonoro, dove l'accattivante doppiaggio inglese (come tutto il resto del gioco) si mette in luce per la superba interpretazione e per la scelta di ricorrere ai doppiatori della serie televisiva, in modo da incrementare ulteriormente il grado di fedeltà con il telefilm. Dal punto di vista della giocabilità il titolo EA sorprende per la gran quantità di combo effettuabili: la possibilità di ricorrere all'uso di diverse armi per eliminare i pericolosi vampiri garantisce sicuro divertimento, anche se l'assenza di una modalità multigiocatore rappresenta un limite piuttosto evidente. Considerando la quantità di personaggi presenti nella serie TV, i programmatori avrebbero potuto affiancarne più di uno all'atletica Sarah Michelle Gellar. La longevità, non certo eccelsa, è accidentalmente prolungata dalla pessima gestione dei salvataggi, totalmente automatica e limitata ad alcuni punti chiave, con la conseguenza di trovarsi spesso costretti ad affrontare più volte gli stessi livelli dall'inizio. Nonostante i suoi difetti, tuttavia, Buffy The Vampire Slayer risulta essere un titolo gradevole e divertente, in grado di offrire diverse ore di divertimento tanto agli appassionati della serie televisiva, quanto a chi non l'ha mai seguita assiduamente.

Filippo Facchetti

Le animazioni dei modelli non sono particolarmente curate.

Si ringrazia DVD Time di Roma per la collaborazione

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE	THE COLLECTIVE
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX	XBOX
GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	7

Una licenza sfruttata in maniera adeguata, per un titolo divertente anche se limitato sotto alcuni aspetti.

CHASE HOLLYWOOD STUNT DRIVER

Il tema dei "cascatori" cinematografici, raggiunge anche la nera console di casa Microsoft: il titolo sviluppato dagli I-Imagine Interactive riprende il concept mostrato da Stuntman (Infogrames, PS2), mettendoci nei panni di una bella "stuntwoman", alle prese con il completamento di numerose e varie "missioni" (saltare oltre 25 m, non scendere mai sotto i 70 km/h, frenare per 40 m e via dicendo), sotto la guida del regista di turno (sottitolato in italiano). La novità consiste proprio nella varietà di queste prove, che saranno "girate" in cinque set cinematografici (si va da quello della giungla all'America anni Venti) e in una serie di modalità multigiocatore da giocare in split screen.

Malgardo le innovazioni apportate al genere, Chase: Hollywood Stunt Driver si rivela un prodotto con diverse lacune e alcuni problemi di giocabilità che vi faranno desistere dall'acquisto. Il più grosso rammarico viene dalla manovrabilità dei veicoli, sempre incerta e causa di frustrazione eccessiva, ma anche dalla scarsa riuscita del sistema di collisioni, fondamentale in alcune prove (come quella nella quale bisogna fare esplodere tre vetture, ad esempio). La longevità è minata da una estrema facilità della modalità principale e dal modesto interesse del gioco in multiplayer (sino a quattro giocatori su schermo in split-screen).

Solo mediocre il livello tecnico, con una grafica pulita e dotata di buoni riflessi di luce dinamici, ma povera di dettaglio. Buona, invece, la sezione audio, con effetti sonori realistici e parlato inglese divertente. Una buona idea che avrebbe necessitato una maggior dedizione in fase di playtesting.

Stefano Manin

Le sessioni a bordo della motocicletta sono le peggiori.

DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	BAM! ENTERTAINMENT
SVILUPPATORE	I-IMAGINE INTERACTIVE
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

CONTROL BOX	XBOX
GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
SONORO	7
GLOBALE	5

Un tentativo di sfruttare il successo di Stuntman minato da un sistema di controllo incerto e da una longevità mediocre.

VERSUS

I GIOCHI PIÙ FAMOSI A CONFRONTO ANALIZZATI IN OGNI MINIMO ASPETTO

Dopo esserci esercitati nella guida delle vetture da rally con il discreto V-Rally 3 di Infogrames, ecco finalmente arrivati su PS2 i titoli che catalizzano ormai da qualche hanno l'attenzione degli appassionati di derapate e contro sterzate. Colin McRae Rally 3 di Codemasters e WRC II Extreme di Evolution Studios/Sony si contendo oggi la palma di migliore, all'interno della nostra rubrica. Chi vincerà?

VS

GRAFICA

colin mcrae rally 3

Sia WRC II Extreme che Colin McRae Rally 3 mettono in evidenza livelli grafici degni di nota, anche se, in entrambi i titoli, abbiamo individuato piccoli difetti, sicuramente evitabili. Parlando innanzitutto del titolo targato Sony, si può constatare una cura maniacale nella realizzazione dei modelli delle automobili: dal primo WRC all'edizione 2002, i poligoni con le quali sono state costituite sono saliti a 20000 contro gli 8000 del suo precedessore. Anche Colin McRae 3 mette in mostra un'ottima fattura grafica per ciò che riguarda le autovetture, tutte molto curate e ricche di dettagli. In questo caso, nel titolo Codemasters, le auto sono state realizzate impiegando oltre 14000 poligoni. Per quanto riguarda i fondali e tutto ciò che gravita attorno alle vetture, appare in leggero vantaggio il titolo sviluppato da Evolution Studios. Colin McRae 3, infatti, presenta alcuni limiti soprattutto nella realizzazione grafica di alcuni dettagli che vanno a costituire gli sfondi, come ad esempio gli alberi, dotati di textures sfocate o i paesaggi che si vedono in lontananza. Lo stesso non si può dire parlando di WRC II Extreme: tutto ciò che appartiene ai fondali, sembra essere ben definito e molto realistico, fatte salve alcune eccezioni, come gli spettatori a bordo pista. In Colin Mc Rae 3 troviamo, inoltre, sporadici effetti di clipping, che non abbiamo notato nel titolo targato Sony. Per quanto riguarda i danneggiamenti delle vetture, questi risultano essere progressivi al punto giusto in entrambe le simulazioni (ricordiamo che nel primo WRC la nostra auto iniziava da subito a perder pezzi) e molto realistici. La velocità dello scorrimento è altissima in entrambi i giochi, anche se le vetture "extreme" del titolo Evolution Studios sembrano portarla a livelli addirittura esagerati. Parlando ancora della velocità, aggiungiamo che non si riscontrano rallentamenti di sorta anche quando sono presenti nello schermo scenari più complessi. Dove il titolo Codemasters è sicuramente superiore a quello Sony è nella rappresentazione degli agenti atmosferici: pioggia e neve si adagiano realisticamente sul parabrezza e davanti all'abitacolo, costringendoci ad utilizzare il pratico tergi cristallo. In WRC II Extreme, così come nell'edizione dello scorso anno, gli sviluppatori hanno preferito non far battere le gocce d'acqua o i cristalli di neve sul parabrezza, generando una strana sensazione di scarso realismo durante le precipitazioni. In definitiva, entrambi i titoli presentano numerosi spunti positivi dal punto di vista grafico, anche se i difetti più gravi, proprio perché riguardanti la credibilità delle ambientazioni (fondamentali in un titolo dedicato al mondo dei rally), si riscontrano in Colin Mc Rae 3.

SONORO

WRC II EXTREME

Dal punto di vista sonoro, sia Colin McRae 3 che WRC II Extreme si attestano su ottimi livelli per quanto riguarda musiche ed effetti: le prime, infatti, presenti esclusivamente nelle fasi esterne alla gara, sono realizzate in maniera

discreta ed adatte a donare quell'adrenalina che sembra essere fondamentale al momento di cimentarsi in tipologie di giochi come questi. In particolare, la colonna sonora del titolo sviluppato da Evolution Studios è stata realizzata dai Chemical Brothers, garanzia di qualità per gli appassionati del genere. Gli effetti sonori sono tutti molto realistici, soprattutto quelli riguardanti la campionatura dei motori di queste supercar. Da segnalare l'ottima performance del titolo Codemasters che riesce a sfruttare al meglio i canali Dolby Pro Logic. Ciò che fa la differenza è sicuramente il parlato. Se in Colin Mc Rae la voce del navigatore è molto meccanica, l'apporto di Travaglia in WRC II Extreme, apporta un piccolo valore aggiunto al versante realismo.

GIOCABILITÀ

Se da un lato WRC II Extreme ha fatto enormi progressi rispetto al suo predecessore e mette finalmente in mostra un sistema di guida degno del più incallito dei videogiocatori (grazie alla sua curva di apprendimento molto ripida), Colin Mc Rae segue la strada inversa e si "massifica" ulteriormente, perseguendo una strada maggiormente votata all'arcade piuttosto che alla simulazione. Ad ogni modo, va subito detto come, entrambi i sistemi di controllo, siano piuttosto validi. Mentre il titolo della Codemasters è rivolto maggiormente ai novizi di questo tipo di giochi, WRC, grazie alla sua modalità professionistica, riesce ad accontentare anche i cultori del genere. Per quanto riguarda il comportamento delle macchine, in entrambi i titoli queste rispondono in maniera molto realistica, soprattutto quando il percorso diventa tortuoso e di difficile interpretazione. Molto interessante il comportamento dei bolidi rispetto al diverso manto stradale, che ci costringerà ad utilizzare più spesso il contro sterzo e il freno a mano.

LONGEVITÀ

Questo è l'aspetto in cui abbiamo riscontrato il gap maggiore tra i due titoli: WRC II Extreme si pone su un piano decisamente più elevato rispetto al titolo Codemasters. Il prodotto Sony, avvalendosi della licenza ufficiale WRC, può contare su un infinito numero di vetture disponibili per le gare, senza dimenticare quelle "extreme", sbloccabili avanzando nella competizione. Colin McRae Rally 3 ha dalla sua una sola vettura, ricca di fascino, disponibile per la modalità carriera: la Ford Focus dell'omonimo campione di Rally. Anche il discorso relativo alle modalità di gara vede in WRC II Extreme il vincitore: il titolo Sony, gode di ben undici tipologie di gioco differenti, contro le tre effettive del titolo Codemasters. Non dubitiamo che portare a termine un Campionato del Mondo sia piuttosto impegnativo; sta di fatto che in WRC II Extreme, una volta completato quello, avrete a vostra disposizione 6 modalità per il gioco in singolo, 2 per il gioco in multiplayer (purtroppo riservato esclusivamente ad un giocatore alla volta) e 3 ulteriori campionati ai quali partecipare. Va detto, ad onor di cronaca, che in Colin McRae 3 la narrazione degli eventi è sottolineata da sequenze in real-time dedicate al nostro team e all'intera stagione.

CONCLUSIONI

Entrambi i titoli sono di buona caratura, grazie soprattutto alla loro completezza in tutti gli aspetti e alla loro buona realizzazione tecnica. WRC II Extreme, ha dimostrato di essere più solido sotto il profilo longevità e maggiormente curato in alcuni dettagli, come la licenza ufficiale WRC e la progettazione esclusiva, a cura di affermati designer internazionali, delle vetture extreme. Il maggior impegno che richiede il sistema di controllo di WRC II Extreme per essere assimilato al meglio, genera un conseguente aumento della longevità e del coinvolgimento e a lui va il titolo di "migliore" per questo mese.

The Cult
Mode e Leggende nell'Olimpo dei Miti

*Il nostro viaggio continua. Esamineremo, mese dopo mese, i **film** che hanno modificato le nostre abitudini, dal linguaggio all'immagine, lasciando un segno indelebile nella storia del cinema. Naturalmente, in parallelo, viaggerà il mondo dei **videogiochi**, coinvolto anch'esso nel processo di beatificazione di quei mostri sacri divenuti forme di **culto**.*

[1] Il cast al gran completo: da sinistra verso destra possiamo ammirare Gracie Law, Kurt Russel, Dennis Dun e la bellissima Myao Min. [2] Gli effetti speciali della pellicola diretta da Carpenter erano artigianali ma davvero ben riusciti [3] Jack e Kate Burton alle prese con una delle tante situazioni di pericolo di cui il film è zeppo.

GROSSO GUAIO A CHINATOWN

Magia nera, arti marziali, parodia, suspence e ilarità ornamentale sono alla base di quello che è, giustamente, considerato uno dei cult movie degli anni '80: il divertentissimo "Grosso guaio a Chinatown", firmato dal genio visionario John Carpenter. In un primo momento - aneddoto che in pochi conoscono - la sceneggiatura o, meglio ancora, il soggetto di questo film, era stata pensata per una pellicola western farcita delle stesse caratteristiche che in seguito avrebbe offerto il prodotto finale. Il punto su cui il corpo della storia non reggeva il passo con il pensiero originario gravava sul fatto che, un'ambientazione di quel genere, avrebbe reso molto poco sul versante della comicità. Comicità che attori quali il giovane Kurt Russel infusero in maniera decisamente egregia alla pellicola, decretandone un buon suc-

Visto!? È così che tutto inizia sempre...
...dal molto piccolo...

cesso di pubblico. La trama, ispirata alle leggende della millenaria tradizione cinese, narra della continua lotta tra Bene e Male, protrattasi sino ai giorni nostri in una misteriosa ed elettrica Chinatown. Jack Burton (K.Russel), camionista dai modi burberi, si reca, in compagnia dell'amico Wang-Chi, all'aereoporto di San Francisco, per ricevere la bellissima Suzee Pai, promessa sposa del giovane cinese. Nel frattempo, la spaventosa figura di Lo Pen, anima in eterna sofferenza, condannata dal primo imperatore cinese a vivere un'esistenza soltanto apparente, decide di rapire la giovane, giacché ella incarna perfettamente la figura di "Vergine dagli occhi verdi", che il malvagio dovrà sposare per riacquistare le sue reali sembianze e divenire padrone della Terra. Jack e Wang faranno di tutto per liberare la ragazza, in una girandola di emozionanti scene dal ritmo incalzante a cavallo tra action movie "made in Hong Kong" e film fanta-horror.

I commenti negativi da parte della critica all'uscita della pellicola ruppero definitivamente il rapporto tra Carpenter e la mecca del cinema: furono criticati in particolare lo stile narrativo, adatto ad un pubblico giovanile e l'atmosfera "fumettistica" del film, troppo simile a a quella delle produzioni delle produzioni contemporanee di Spielberg.

É proprio da queste ceneri, che "Grosso Guaio a Chinatown" riesce ad innalzarsi al rango di film di culto. Se la critica specializzata non fu benevola nei confronti della pellicola di Carpenter (critica che, ad onor del vero, reciterà più di un "mea culpa" nel succedersi degli anni), il pubblico apprezzò molto il lavoro del talentuoso regista, confermando il fatto che l'opera fosse stata appositamente pensata per una esecuzione visiva in stile "comic-book", una sorta di ibrido-commistione tra il mondo della celluloide e quello della carta stampata; in questo, Carpenter si rivelerà vero precursore dei tempi. Ottima la direzione artistica, con un Kurt Russel proveniente dai fasti de "La Cosa" perfettamente a suo agio nella parte di "macho" e meritevole di lode quella tecnica, con effetti speciali artigianali incredibili per la loro vivacità. Quanto accaduto a "Grosso Guaio a Chinatown"

FILMOGRAFIE ESSENZIALI

JOHN CARPENTER

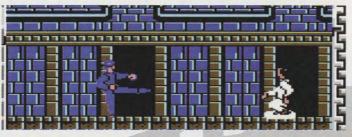
Revenge of the colossal beasts **(1962)** Terror from space **(1963)** Distretto 13: le brigate della morte **(1976)** Halloween **(1978)** Brooklyn graffiti **(1974)** Marlowe, il poliziotto privato **(1975)** The Fog **(1980)** 1997: Fuga da New York **(1981)** La cosa **(1982)** Christine: La macchina infernale **(1982)** Grosso Guaio a Chinatown **(1986)** Il Signore del male **(1987)** Essi vivono **(1988)** Body bags: corpi estarenei **(1993)** Il seme della follia **(1995)** Il villaggio dei dannati **(1995)** 1999: Fuga da Los Angels **(1996)** Vampires **(1996)** Ghosts of Mars **(2001)**

KURT RUSSEL

The Horse in the Gray Flannel Suit **(1968)** Guns in the Heather **(1968)** The Computer Wore Tennis Shoes **(1969)** The Barefoot Executive **(1971)** Now You See Him, Now You Don't **(1972)** Charley and the Angel **(1973)** Superdad **(1974)** Used Cars **(1980)** Escape from New York **(1981)** The Thing **(1982)** Silkwood **(1983)** Big Trouble in Little China **(1986)** The Best of Times **(1986)** Overboard **(1987)** Tequila Sunrise **(1988)** Winter People **(1989)** Tango & Cash **(1989)** Backdraft **(1991)** Tombstone **(1993)** Stargate **(1994)** Escape from L.A. **(1996)** Breakdown **(1997)** Soldier **(1998)** 3000 Miles to Graceland **(2001)** Vanilla Sky **(2001)** Interstate 60 **(2001)** Dark Blue **(2002)**

Grosso Guaio a Chinatow (Big Trouble in Little China) - Usa, 1986
Regia: John Carpenter **Cast:** Kurt Russell, Kim Cattrall, James Hong, Dennis Dun, Victor Wong **Produttore:** Larry J. Franco

Big Trouble in Little China (1986)
Piattaforma: Commodore 64/Amstrad CPC/ZX Spectrum
Casa produttrice: Electric Dreams
Sviluppatore: Interno
Genere: Azione **Giocatori:** 1

[1] La versione per C64 presentava una grafica solo discreta [2] Uno dei nemici di metà livello. [3] Nonostante le limitazioni, Big Trouble in Little China per Amstrad CPC 464 era realizzato in maniera adeguata. [4] La versione ZX Spectrum, anche se monocromatica, godeva di una maggiore risoluzione degli gli sprite.

è analogo a numerosi altri cult prematuramente stroncati dalla critica, ma in grado di rivelarsi, nel corso del tempo, vere istituzioni cinematografiche ("Rocky Horror Picture Show" e "Mad Max – Oltre la Sfera del Tuono", solo per citarne alcuni). Alla base della pellicola di Carpenter si staglia la filosofia orientale dello Yin e Yang: il nero e il bianco, l'intramontabile lotta tra il bene e il male, l'uomo e la donna; tutto quanto nel film è attentamente bilanciato sotto questo punto di vista e di pensiero. La dottrina orientale viene comunicata allo spettatore attraverso le numerose citazioni di Egg Sheng, il personaggio che guiderà i protagonisti alla vittoria finale sul temibile Lo Pen. Si ritrovano, dunque, i conflitti tra le forze positive e quelle negative, con il malvagio Lo Pen al centro delle stesse: dove si ferma l'anima in cerca di pace e della sua materia corporea dispersa? Dove comincia la terribile malvagità del demone stesso? La risposta alle due domande è racchiusa nello spento sguardo di Lo Pen, entità sovrumana posta, suo malgrado, tra le due forze generatrici.
Diversa la sorte destinata al videogioco ufficiale di "Grosso Guaio a Chinatow".
Il titolo, prodotto da Electric Dreams per i computer 8 bit dell'epoca (Commodore 64, ZX Spectrum ed Amstrad CPC), contrariamente alla pellicola, non offriva nulla di veramente interessante o innovativo. Le tre versioni si differenziavano per l'aspetto grafico, con la solita maggiore "pixellosità" del Commodore 64 rispetto a Spectrum e ad Amstrad, a fronte di un più elevato numero di colori su schermo. Il gioco di Electric Dreams fu una sorta di picchiaduro a scorrimento, monotono e banale, privo di qualsiasi tattica e forzatamente concepito con un sistema di intercambio tra i tre personaggi di gioco - Jack Burton, Wang ed Egg Sheng - che differivano tra di loro oltre che per l'aspetto grafico, anche per velocità e tipo di attacchi utilizzabili. Ciò rendeva l'esperienza di gioco leggermente meno ripetitiva. Quattro livelli da attraversare, nessuna arma utilizzabile inizialmente (era possibile raccoglierne in seguito, durante l'avanzamento nei livelli) e dei boss di fine livello realmente impegnativi furono le caratteristiche del titolo di Electric Dreams, che rimarrà alla storia come l'unico tentativo di realizzare un videogame da questa pellicola, meritevole dell'interesse di software house più quotate. Chissà se, in un futuro, a qualche game designer non venga in mente di ripescarne la licenza per una produzione a 128 bit, come già accaduto con "La Cosa".

SEPARATI ALLA NASCITA

Conoscete la saga di Mortal Kombat? Vi siete mai chiesti da dove i programmatori abbiano preso spunto per la realizzazione di uno dei combattenti principali?

In "Big Trouble in Little China" (questo il titolo originale della pellicola) abbiamo il piacere di incontrare un personaggio che sarà fonte di ispirazione per il mondo dell'intrattenimento videoludico: un demone-guerriero dai poteri soprannaturali (egli è dotato del potere del fulmine), il cui capo è agghindato da un enorme cappello di paglia: Lighting (James Pax), uno dei tre guerrieri a protezione del malvagio Lo Pen. Qualche anno dopo, ritroveremo Lighting in versione videoludica nel nuovo coin-op Midway: Mortal Kombat (1992). Uno dei personaggi selezionabili, che risponde al nome di Raiden, sarà, infatti, in tutto e per tutto identico al potente guerriero interpretato da Pax.

L'UOMO, IL REGISTA, IL MUSICISTA

Il talento del regista, John Carpenter, filtra in "Grosso Guaio a Chinatown" anche nella rinnovata veste di compositore delle musiche. Carpenter ha firmato la colonna sonora di 16 dei suoi 19 film e ha curato anche le musiche di Sentinel Returns di Psygnosys, uno splendido rompicapo, sequel del classico giocato nel 1984 su C64, disponibile su PSX ad opera della Psygnosi s.

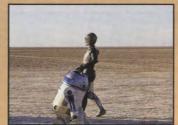
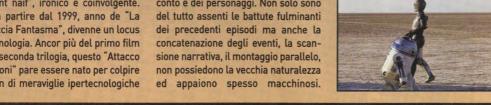
STAR WARS EPISODE II
L'ATTACCO DEI CLONI

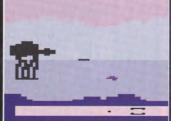
Il secondo episodio della nuova trilogia Lucas arriva finalmente in DVD. Link di questo mese vi propone la recensione esaustiva, una panoramica sugli imminenti titoli per le nuove console e una breve time-line (in basso pagina) con i più importanti videogames dedicati a Guerre Stellari.

FANTASTICO

Regia:	George Lucas
Cast:	Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen, Frank Oz Samuel L.Jackson, Ian McDiarmid, Pernilla August
Video:	2.35:1 anamorfico
Audio:	Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1 EX
Prezzo:	33,99 Euro
FILM	7
DVD	10

Star Wars in principio fu un "divertissement naif", ironico e coinvolgente. Poi, a partire dal 1999, anno de "La Minaccia Fantasma", divenne un locus di tecnologia. Ancor più del primo film della seconda trilogia, questo "Attacco dei Cloni" pare essere nato per colpire a suon di meraviglie ipertecnologiche la fantasia, sempre più compromessa, dello spettatore medio in cerca d'intrattenimento puro. Pianeti sconosciuti, mostruose creature, esplosioni frastornanti, spettacolari combattimenti: tutto è rigorosamente artificiale, ricreato al computer. Lucas, sostenitore accanito di una cinematografia votata all'intrattenimento intelligente, ha avuto anni ed anni a disposizione per ricostruire gli antefatti della prima, riuscita trilogia. Tuttavia, il regista sembra aver voluto riversare il suo indiscutibile talento nella ricerca di nuove e più efficaci tecnologie digitali e non nella costruzione del racconto e dei personaggi. Non solo sono del tutto assenti le battute fulminanti dei precedenti episodi ma anche la concatenazione degli eventi, la scansione narrativa, il montaggio parallelo, non possiedono la vecchia naturalezza ed appaiono spesso macchinosi. Nonostante la lagnosa "love story" tra Anakin e la Principessa Padmé, questo secondo episodio gode sicuramente di un maggior ritmo e coinvolgimento rispetto al deludente "La Minaccia Fantasma".

Chi ha visto questo film al cinema sarà rimasto perplesso: una qualità d'immagine sicuramente non all'altezza della fama della saga di Guerre Stellari e, soprattutto, della tanto declamata certificazione THX dello stesso George Lucas. Dimenticate

tutto: questa edizione è semplicemente da riferimento assoluto. Un vero disco demo. Il video, nell'originale formato 2.35:1 anamorfico, è semplicemente perfetto. Dobbiamo dare atto a Lucas che girare il film in digitale ha dato ottimi risultati nella trasposizione in DVD. Il master impressiona per definizione, dettaglio, assenza di rumore e grana di fondo, il tutto coadiuvato da un ottimo lavoro di encoding, effettuato dai tecnici, davvero esemplare. Abbiamo dovuto vedere

THE EMPIRE STRIKES BACK — 1982, 1983

Genere Sparatutto **Produttore** Parker **Piattaforma** Atari 2600, Intellevision

Cinque anni dopo il primo film di Guerre Stellari, arrivò il primo videogame basato su un episodio della trilogia. Il titolo focalizzava l'azione sulla battaglia di Hot, teatro di scontro tra il caccia Rouge Squadron di Luke Skywalker e i giganteschi "walker" AT-AT. La colonna sonora, che suonava ogni due minuti, ci dava la possibilità di utilizzare la forza ed essere per un determinato periodo temporale, invulnerabili.

STAR WARS (ARCADE) — 1983

Genere Sparatutto **Produttore** Atari **Piattaforma** Arcade, Atari 2600, Amiga, ST, Colecovision

Il primo dei cinque titoli arcade basati sull'universo di Guerre Stellari, utilizzava un sistema di vettori colorati per rendere più coinvolgente l'esperienza di gioco. Esperienza che, a bordo di un X-Wing ci portava dritti dritti nel cuore della Morte Nera. Tre tipologie di stage e una giocabilità esemplare, rendono questo prodotto ancora oggi valido.

mente coerente. Ad ogni canale viene assegnata una precisa funzione nella ricostruzione dell'ambiente sonoro, ma allo stesso tempo tutti sono perfettamente coordinati con l'obbiettivo finale della totale immersione dello spettatore nel film. La resa nel complesso ci sembra leggermente superiore a quella di "Episode I", grazie ad un uso più consapevole e preciso del

EXTRA EXTRA

Per quanto riguarda i contenuti speciali, sul primo DVD troviamo il prezioso commento di Lucas e dei realizzatori del film, una vera e propria gemma per tutti i fan della saga. Ovviamente, il commento è dotato di sottotitoli in italiano per coloro che non vorranno perdersi neanche una parola. Sempre sul primo disco, troviamo l'utile THX Optimizer, ideale per verificare rapidamente le tarature dell'impianto prima di iniziare la visione.
Sul secondo DVD, ci sono due documentari, entrambi sottotitolati in italiano: "Dai pupazzi ai pixel" della durata di 52' e "La tecnologia più avanzata" di 23'. Abbiamo poi ben 8 scene tagliate in DD 5.1 con introduzione dei realizzatori, 3 featurette con interviste della durata complessiva di 27', una nutrita galleria fotografica, altri speciali sulla creazione degli effetti sonori e visivi (32'), i trailer cinematografici e gli spot televisivi. I menu sono splendidamente realizzati ed animati, con un sorprendente audio in Dolby Surround.
La navigazione è molto intuitiva e priva di incongruenze. Cosa pretendere di più?

ERRORI SUL SET

Durante il combattimento finale tra il conte Dooku e gli altri Jedi è possibile accorgersi, a tratti, che la testa dell'attore è stata "incollata" sul corpo della controfigura che combatte. Il buon Cristopher Lee ha una certa età...

In una scena all'interno dell'astronave, la Principessa preme un pulsante per trasmettere un messaggio di Obi Wan alla base. Dopo pochi secondi, la Principessa deve visualizzare una mappa stellare e preme... lo stesso pulsante!

Nella scena dell'arena, le mani di Padme sono ammanettate al "totem" e in alto, sopra la sua testa. La catena è ben stretta, ma nella scena successiva non lo è abbastanza per evitare che ella avvicini le mani alla bocca!

alcune scene più scure al rallentì e a distanza molto ravvicinata per scoprire qualche artefatto digitale di compressione MPEG2: nulla di assolutamente fastidioso durante la normale visione. Quello che più ci era mancato nella visione cinematografica era la tridimensionalità e la profondità di campo. Il DVD sembra aver riacquistato come per incanto queste peculiarità. La resa cromatica è calda, brillante, tipica dei film di fantascienza e soprattutto poco satura, restituendo il massimo in termini di distinzione dei contorni. Le scene all'aperto godono di un'ariosità che catapultano lo spettatore nelle ambientazioni da fantascienza del film. Chiude, infine, un quadro generale eccezionale il perfetto equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio Dolby Digital 5.1 EX (quindi con il canale centrale posteriore) è quanto di più esaltante ci sia mai capitato di ascoltare, sia dal punto di vista della qualità d'incisione sia da quello del missaggio. La traccia presenta, infatti, un ottimo dettaglio, un fronte sonoro esteso e perfettamente equilibrato, oltre ad una dinamica da togliere il fiato. I dialoghi sono molto intelligibili, anche nelle sequenze più frenetiche, e presentano una corposità ed una chiarezza ineccepibili. La sensazione di trovarsi all'interno del film scaturisce dal missaggio altamente spettacolare, rigoroso ed assoluta-

canale centrale posteriore e di quelli surround. Per questo motivo crediamo che per gustare appieno la qualità della traccia sarebbe quanto mai opportuno l'impiego di un processore THX Surround EX. In particolare, è veramente sorprendente notare come venga sfruttata tutta la banda dei canali posteriori, per i quali diventa auspicabile l'utilizzo di diffusori capaci di scendere piuttosto in basso. Proprio in tema di basse frequenze, preparatevi a dover rinforzare gli infissi di casa, in quanto il subwoofer dispensa notevoli colpi non solo allo stomaco e sembra non aver limiti di estensione. Occhio al volume dunque... L'ascolto dell'audio in lingua originale non evidenzia particolari differenze, in effetti è difficile pretendere di più da una traccia Dolby Digital, ma dopo un attento confronto ci è sembrato di identificare un leggero vantaggio in termini di dettaglio sul canale centrale ed una presenza ancora più netta di basse frequenze.

Davide Baldanza e Gian Luca Di Felice

20th Century Fox Home Entertainment

RETURN OF THE JEDI

1984

Genere Azione **Produttore** Atari **Piattaforma** Arcade

Dopo l'immenso successo di Star Wars, Atari Games decise di convertire anche il terzo episodio della saga, ma scelse un sistema di gioco completamente differente da quanto osato sino allora. La grafica in bitmpa rimpiazzò i vettori ed la visuale in assonometria isometrica prese il posto di quella in prima persona, per un gioco multi-evento diviso in tre stage.

EVOK ADVENTURE

Mai rilasciato

Genere Avventura **Produttore** Parker **Piattaforma** Atari 2600

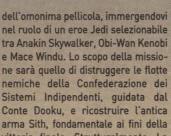
I fratelli Parker tentarono la commercializzazione di questo strano spin-off del terzo episodio della saga, dedicato completamente ai piccoli Evoks. Nei panni di uno di questi teneri alieni, avremmo dovuto esplorare la foresta lunare di Endor. Erano previste anche sessioni con gli AT-ST e le Speederbikes. Il gioco non uscì mai per la paura di un clamoroso fiasco da parte dei Parker.

JEDI KNIGHT II - JEDI OUTCAST

JEDI KNIGHT II - JEDI OUTCAST

JEDI KNIGHT II - JEDI OUTCAST

VIDEOGAMES STELLARI

Il mondo dei videogames deve molto alla saga di Guerre Stellari (anche se il contrario può essere affermato relativamente al secondo episodio della nuova trilogia) e le macchine da gioco moderne, stanno per ospitare una nuova ondata di titoli dedicata a "L'Attacco dei Cloni", ma non solo: tra spin-off, prodotti inediti e conversioni PC, si prospetta una stagione davvero appassionante per tutti i videogiocatori con la Forza nelle vene. Ad aprire la nostra panoramica troviamo **Star Wars – La Guerra dei Cloni**. Il prodotto LucasArts, disponibile da qualche settimana per Game Cube ed in arrivo il prossimo anno anche per PS2, è stato sviluppato dai Pandemic Studios e riprende in pieno l'ultimo segmento dell'omonima pellicola, immergendovi nel ruolo di un eroe Jedi selezionabile tra Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi e Mace Windu. Lo scopo della missione sarà quello di distruggere le flotte nemiche della Confederazione dei Sistemi Indipendenti, guidata dal Conte Dooku, e ricostruire l'antica arma Sith, fondamentale ai fini della vittoria finale. Strutturalmente, La Guerra dei Cloni è uno sparatutto in terza persona a bordo dei numerosi mezzi disponibili ai giocatori: si va dalla Speederbike al walker AT-SX, passando per i Fighter Tank sino ad arrivare al Republic Gunship, per un totale di oltre 30 unità di combattimento. Nelle 16 missioni, potremo interscambiare il nostro velivolo dopo aver raggiunto gli obbiettivi primari.

Il frame rate si dimostra stabilmente fissato ai 25 fps, con un buon utilizzo degli effetti di luce anche nelle numerose modalità multigiocatore (Duel, King of the Hill e Conquest tra le tante) sino a quattro giocatori.

L'appuntamento con la recensione è fissato per il prossimo numero. Tutt'altra storia, invece, per **Star Wars – Bounty Hunter**, action adventure in terza persona, previsto per PS2 e Game Cube agli inizi del prossimo anno. Ispirato alle vicende dei primi due episodi della nuova trilogia, Bounty Hunter mette il giocatore nei panni di Jango Feet. Il cacciatore di taglie dovrà esplorare il lato oscuro dell'universo di Guerre Stellari per fronteggiare ed annientare il leader di una misteriosa setta. Durante l'avventura, Jango incontrerà alcune sue vecchie "conoscenze" che gli renderanno molto più arduo il già impegnativo compito. Il gameplay di Bounty Hunter, si caratterizza da numerose sessioni di combattimento (sia a mani nude che con arma) abilmente miscelate ad esplorazioni in stile stealth. Nei 18 livelli di gioco, Jango Feet si imbatterà nella peggior specie di criminali, ma potrà avvalersi delle sue numerose abilità che gli consentono di

BOUNTY HUNTER

BOUNTY HUNTER

BOUNTY HUNTER

BOUNTY HUNTER

STAR WARS 1991, 1992, 1993

Genere Multi **Produttore** JVC **Piattaforma** NES, Gameboy, Game Gear, SMS

Passati gli anni bui, JVC acquista da Lucasfilm i diritti di sfruttamento della licenza di Guerre Stellari. Il primo titolo disponibile è Star Wars, un insieme di livelli platform e sparatutto, con i principali personaggi della saga comandabili dal giocatore: Luke Skywalker, Han Solo, Leia, Obi Wan Kenobi, C-3PO e R2-D2. Vario, bello a vedersi, ma terribilmente difficile.

SUPER STAR WARS 1993

Genere Multi **Produttore** JVC **Piattaforma** Super Nintendo

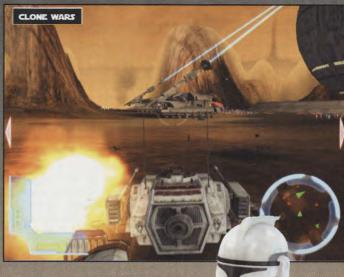
Ancora un titolo multi evento per JVC (si passava dalle sezioni platform/picchiaduro alle corse a bordo del Sandcrawler), che presentava una stupenda colonna sonora, degli effetti Mode 7 notevoli, una grafica dettagliata e un numero di livelli decisamente soddisfacente. Come per la versione 8 bit, anche qui la difficoltà era settata su di un livello davvero sovrumano.

CLONE WARS

CLONE WARS

CLONE WARS

CLONE WARS

utilizzare una pistola Dual Blaster alla stregua di Max Payne (ancora non si ha la conferma di un eventuale presenza del "bullet time"), un potente lanciafiamme, missili autoguidati e un jet pack per raggiungere le zone altrimenti inaccessibili. Discorso a parte merita, invece, **Star Wars - Jedi Outcast**, seguito di quel Jedi Knight che tanto fece divertire i giocatori PC alcuni mesi fa. Disponibile per la fine dell'anno in versione Xbox e Game Cube, Jedi Outcast è un gioco d'azione in terza persona che ci metterà ai comandi di Kyle Katarn, valoroso Cavaliere Jedi, il cui compito sarà quello di sconfiggere un misterioso Dark Jedi prima che questo si avvalga dell'uso della Forza per creare una nuova razza di invincibili guerrieri.
Il futuro della galassia è nelle mani di Katarn e, ancora una volta, nei joypad dei giocatori. Attraverso ambientazioni mozzafiato quali Cloud City, l'Accademia dei Cavalieri Jedi su Yavin 4, Nar Shaddaa e altre location mai viste prima, muoveremo Katarn contro le orde di nemici, utilizzando la nostra spada laser e nuove armi sviluppate dai programmatori come, ad esempio, la pistola Bryar Blaster, il fucile ad impulsi, e i detonatori termici.
La Forza giocherà un ruolo essenziale nella nostra vicenda giacché ci permetterà di aumentare le nostre abilità e di rinvigorire la barra di energia. Ancora non si conoscono le aggiunte che Raven Software sta apportando alle versioni console rispetto all'originale PC: continuate a seguirci per saperne di più. Chiudiamo la nostra serie di mini anteprime con **Star Wars: Episode II - The New Droid Army**, titolo prodotto e sviluppato da THQ in uscita questo mese per GBA. Dotato di una inusuale visuale isometrica, The New Droid Army è un gioco di azione ed esplorazione che ci consentirà di vestire i panni del giovane Anakin, alla ricerca del Conte Doku, creatore di una nuova armata di temibili droidi. Durante l'avventura, potremo incontrare alcuni dei personaggi più popolari della saga quali Jabba the Hutt e Obi-Wan. La battaglia, gestita dalla nostra spada laser e dalle numerose combo effettuabili, ci porterà a visitare nuovi pianeti e nuove location, mai viste prima in qualsiasi episodio della saga. Prevista, inoltre, la possibilità di link tra due GBA per affascinanti battaglie nelle arene. Ad una prima prova, il titolo THQ si è dimostrato graficamente discreto e con qualche problema di troppo nell'immediatezza dei comandi.
Attendiamo la release europea per stilare il nostro giudizio definitivo.

Giuseppe Nigro

THE NEW DROID ARMY

THE NEW DROID ARMY

THE NEW DROID ARMY

SUPER EMPIRE STRIKERS BACK — 1993

Genere Multi **Produttore** JVC **Piattaforma** Super Nintendo

La naturale evoluzione del precedente titolo della JVC. La novità maggiore era rappresentata dall'introduzione della Forza, che si traduceva in nuovi poteri per il giovane Luke: elevazione, rallentamento, controllo della spada, invisibilità e cura. Oltre a comandare i tre protagonisti del film, dovevamo pilotare uno Snowspeeder in una splendida sequenza in Mode 7 contro gli AT-AT.

SUPER RETURN OF THE JEDI — 1994, 1995

Genere Multi **Produttore** JVC **Piattaforma** Super Nintendo, Gameboy, Game Gear

A chiudere degnamente la prima trilogia ci pensò questo episodio realizzato, ancora una volta, da JVC e Lucasarts. Il titolo riprendeva la formula dei precedenti capitoli con l'introduzione di nuove mosse per Luke e della possibilità di comandare anche la Principessa Leia. Migliorato il comparto grafico, sfruttato sino all'osso nelle sequenze di corsa a bordo delle Speederbike e sul pianeta Tatooine.

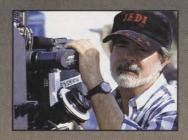
EPISODE III: PRIMI RUOMORS

Eccovi in anteprima alcuni rumors relativi alla produzione di Episode III. Vi raccomandiamo di non prendere tutto per "oro colato" giacché alcune notizie potrebbero essere, poi, smentite dalla visione finale della pellicola.

Le ultime notizie sul capitolo finale della trilogia portano direttamente in Italia. È news di questi giorni, infatti, che alcuni operatori della scuderia di George Lucas si siano recati alle pendici dell'Etna per effettuare delle spettacolari riprese del vulcano in attività. Pare che Lucas abbia voluto la realizzazione di queste riprese dal vivo per non dover ricreare un vulcano digitalmente, risparmiando sui costi finali. Altra piccola indiscrezione riguarda Anakin Skywalker e il suo passaggio al lato oscuro della Forza. La "bionicizzazione" di Anakin sarà mostrata solamente negli ultimi cinque minuti del prossimo film e, si mormora avverrà operando una particolare fusione tra il corpo del Conte Dooku e lo spirito del defunto Anakin, resuscitato dai poteri di Darth Sidious. Ciò spiegherebbe il differente tono di voce che ha Vader negli episodi della prima trilogia rispetto ad Anakin: Darth Vader non è Anakin, bensì la fusione elettrica di Anakin e Dooku. Voci dalla rete parlano, addirittura, del ritorno di Qui-Gon (Maestro della Forza Vivente) sotto forma di spirito, per convincere il Conte Dooku a bloccare l'avanzata di Palapatine (Qui-Gon sa che Palpatine è in realtà Darh Sidious). Ricordiamo che l'uscita di Episode III nelle sale di tutto il mondo è prevista per maggio 2005.

Queste sono solo alcune delle interpretazioni visive dei fans più appassionati della saga: tre locandine che presuppongono tre differenti titoli per il terzo episodio (quello reale ancora non è stato rivelato). Davvero un lavoro credibile e ben realizzato!

L'opera dei fans non riguarda solamente le locandine ma anche una serie di disegni, fotomontaggi e creazioni esclusive dedicate a quelli che potrebbero essere i temi portanti del terzo episodio della nuova trilogia. Qui in alto potete ammirare la visione di Anakin/Darth Vader da parte degli appassionati.

CURIOSITÀ DALLA SAGA

A causa di un grave incidente stradale, un giovane chiamato George Lucas trascorse parecchie settimane immobilizzato in un letto d'ospedale. Pare sia stato proprio durante questo lungo periodo di degenza e convalescenza, che il futuro regista abbia concepito l'idea della Forza e abbia deciso di darsi al cinema.

Tutti i film di Guerre Stellari hanno debuttato sugli schermi statunitensi, praticamente sempre nella stessa settimana del mese di maggio: Una Nuova Speranza (25 maggio 1977), L'Impero Colpisce Ancora (21 maggio 1980), Il Ritorno dello Jedi (25 maggio 1983), La Minaccia Fantasma (19 maggio 1999) e il recente L'Attacco dei Cloni (16 Maggio 2002).

In Episode I: La Minaccia Fantasma, ad un certo punto nel senato, seduti tra i vari senatori, si vedono alcuni simili di E.T.; lo si può notare dopo che la regina Amidala propone un voto di sfiducia per il cancelliere; allora seguono alcune scene che mostrano i senatori in tumulto, e in basso a sinistra, in una di queste, si vedono gli "amici" di E.T. Un piccolo omaggio all'amico Spielberg, che mise la sagoma di R2-D2 tra alcuni geroglifici in Indiana Jones e i predatori dell'arca perduta!

Le scene di Guerre Stellari e di Episodio I: La Minaccia Fantasma, ambientate sul pianeta Tatooine sono state filmate nel medesimo luogo nel Deserto del Sahara in Tunisia, mentre il Tatooine che compare nel Ritorno dello Jedi è in realtà una località nei pressi di Yuma, nel deserto dell'Arizona.

Lucas avrebbe voluto Steven Spielberg per dirigere il Ritorno dello Jedi, ma poiché si trattava di una produzione indipendente, il regista di E.T. ebbe paura di andare contro l'associazione dei registi americani e rinunciò a prendere in considerazione la possibilità.

Jeremy Bulloch rivestì i panni di Boba Fett nella trilogia originale, ma non era disponibile per le nuove scene della Special Edition. Sulle prime, Lucas ebbe l'idea di crearlo digitalmente, ma fu invece Mark Austin, animatore della Industrial Light and Magic, a indossare l'armatura del cacciatore di taglie per la ripresa delle scene aggiuntive.

Quando, nel gennaio del 1977, George Lucas mostrò una prima versione di Guerre Stellari ai suoi amici Hal Barwood, Jay Cocks, Brian DePalma, Steven Spielberg, Matthew Robbins, Bill Hyuck e Gloria Katz, tutti quanti tranne Spielberg e Cocks espressero la sensazione che il film fosse un assoluto disastro.

La lingua parlata dai piccoli trafficanti truffaldini di Tatooine è stata basata su un dialetto Zulu, parlato al doppio della velocità normale.

I fan olandesi di Guerre Stellari hanno sempre avuto sotto gli occhi un indizio determinante sulla rivelazione cruciale contenuta nell'Impero Colpisce Ancora. Infatti, "Vader" in olandese significa "padre".

Si ringrazia Delos Fantascienza

STAR WARS CHESS — 1994

Genere Scacchi **Produttore** Sega **Piattaforma** Mega CD

Un gioco di scacchi con i personaggi di Guerre Stellari come pedine? L'idea originale venne a Sega, che realizzò questa conversione per il suo Mega CD nel 1994. Ogni "pezzo" poteva muoversi seguendo le classiche regole degli scacchi. Gli spostamenti più importanti sulla scacchiera erano sottolineati con delle animazioni che ritraevano gli scontri tra i personaggi della saga.

STAR WARS TRILOGY — 1998

Genere Azione **Produttore** Sega **Piattaforma** Arcade

Tributo alla saga da parte di Sega, che realizza questa versione per le sale giochi di tutto il mondo, reputata, a ragione, uno dei migliori giochi ispirati alla trilogia. Anche in questo caso eravamo in presenza di numerosi stili di gioco differenti: si cominciava a bordo dell'X-Wing per poi volare sui gelidi paesaggi di Hot, alla caccia degli AT-AT sino ad arrivare al duello con Darh Vader.

INSIDER

IL MONDO DELL'HOME ENTERTAINMENT VISTO DA VICINO

INSIDER

DVD INSIDE 102

E.T. L'extraterrestre, capolavoro indimenticabile di Steven Spielberg, apre le recensioni DVD di questo mese. Ampio spazio ai titoli più importanti quali la trilogia di *Ritorno al Futuro*, *Ocean's Eleven*, *A Beautiful Mind* e la versione deluxe di *Tron*, capostipite dei film in CG.

INSIDER

EVOLUSUONI 98

La musica delle nuove generazioni, il tecno-beat, i nuovi strumenti e le tendenze del momento. Questo ed altro costituiscono la colonna sonora di *Evolution*.

INSIDER

CINEMA AL CINEMA 100

Uno sguardo al mondo del cinema.
Piccola panoramica di quello che potremo gustare tra poco nelle sale europe ed americane: anticipazioni e novità di rilievo.

INSIDER

CINEMA IN CASA 116

Questo mese *Evolution Magazine* vi propone le prove dettagliate di sei apparecchi dedicati al mondo dell'Home Theater. Si tratta di sintoamplificatori, sistemi di casse surround e impianti completi per godere appieno delle caratteristiche video/audio del formato DVD, sia esso supporto per un buon film o per un divertente videogioco.

INSIDER

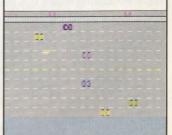
ON THE NET 128

Se il vostro sogno è sempre stato quello di giocare classici indimenticabili come Final Fantasy VII completamente tradotti nella nostra lingua, oppure RPG giapponesi, magari in un comprensibile inglese, oggi potrebbe divenire realtà. Per sapere come sia possibile tale "miracolo" correte a pagina 128!

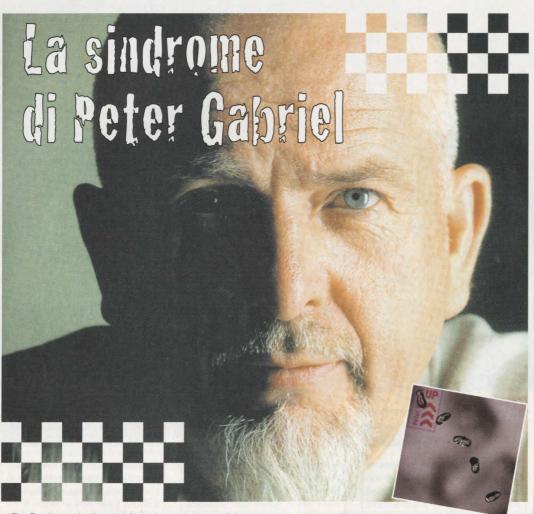
INSIDER

RETROVIEW 130

Storia e gloria del mondo dei videogames. Ripercorriamo, assieme a Daniele Bertocci, gli avvenimenti alla base della nascita del fenomeno. Questo mese ammiriamo la *new wave* dei videgame dei primi anni Ottanta: Activision, piccola software house dell'epoca, oggi colosso mondiale del videogioco.

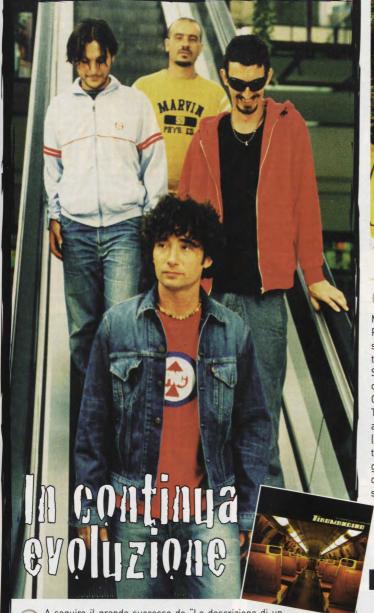
Evolusuoni

AVVENIMENTI, DISCHI, TENDENZE: LA MUSICA PROIETTATA VERSO IL FUTURO

a cura di Elena Raugei

La sindrome di Peter Gabriel

Fondatore degli storici Genesis, Peter Gabriel lasciò la progressive band per antonomasia dopo otto anni di militanza, nel lontano 1975. Da allora, oltre ad aver dato vita all'etichetta Real World e al festival d'arte etnica WOMAD, il polivalente artista britannico ha pubblicato come solista sei album di studio, due doppi dal vivo e varie colonne sonore e progetti in formato CD-ROM, acquisendo uno status di semi-intoccabile nell'ambito della musica "in evoluzione".
Sperimentatore dall'anima inquieta e curiosa, Gabriel ha plasmato negli anni un sound unico sospeso fra elettronica, rock, pop e world music, rinnovandosi continuamente e individuando sempre interessanti tendenze musicali poco note al grande pubblico. Alla fine dello scorso settembre, un decennio dopo l'ultimo disco vero e proprio, l'esuberante musicista ha pubblicato il suo settimo album, l'attesissimo "Up" (Real World/Virgin), balzando al primo posto delle classifiche di vendita italiane. Come in qualche modo anticipato dall'immagine di copertina, i suoni scorrono liquidi ma ben marcati, oscuri e sporchi, estremamente originali e attuali, in dieci canzoni che si ascoltano con stupore: dall'accattivante singolo "The Barry Williams Show", con testo tagliente, agli squarci di rumore in "Darkness", alla favolosa dance meticcia di "Growing Up" e così via...
La sindrome di Peter Gabriel implica l'eterna giovinezza creativa - a dispetto della barba bianca - e la perenne ricerca.

Rock moderno

Il 19 novembre la Epic/Sony ha pubblicato l'atteso album d'esordio degli Audioslave (originariamente battezzati Civilian), il nuovo supergruppo composto dal chitarrista Tom Morello, dal bassista Tim Commerford e dal batterista Brad Wilk - vale a dire i 3/4 dei Rage Against The Machine, la celebre band crossover-rap-punk dalle liriche fortemente politicizzate giunta al capolinea dopo la defezione del cantante Zack De La Rocha - con Chris Cornell, già alla voce nei Soundgarden (nei '90 esponenti tra i più titolati del cosiddetto grunge). L'omonimo album, inciso a Los Angeles e prodotto dal guru del metal dello scorso decennio, Rick Rubin, conterrà quattordici brani: tra questi anche il singolo "Cochise", caratterizzato da un sound di scuola Led Zeppelin e dedicato al capo pellerossa che alla resa preferì una difficile vita da uomo libero, combattendo ferocemente fino all'ultimo respiro contro gli usurpatori bianchi. L'inconfondibile voce magnetica di Cornell e il grande impatto sonoro dei tre ex-RATM si fondono dunque in un progetto audace e interessante, all'insegna della libertà espressiva e della salvaguardia in chiave moderna del rock che fu.

In continua evoluzione

A seguire il grande successo de "La descrizione di un attimo", contenente l'omonima title-track e le ascoltatissime "Due destini", "Strade" e "Muovo le ali di nuovo", i Tiromancino di Federico Zampaglione hanno pubblicato il loro sesto album, "In continuo movimento" (Virgin). Con un organico rivoluzionato attorno al leader, forte dei nuovi innesti Andrea Pesce e Luigi Pulcinelli ma privo di Riccardo Sinigallia, la band romana ha così realizzato una raccolta di canzoni curate ed eclettiche, dove sonorità acustiche ed elettronica si fondono tra passato e futuro dando vita a un delicato pop d'autore d'inclinazione sperimentale. Dilatazioni e atmosfere avvolgenti sono le assolute protagoniste di episodi evocativi come "Polvere", "Le onde" e lo "Strumentale" posto in chiusura, mentre le voci cristalline di Meg dei 99 Posse ed Elisa ammaliano nella contaminata "Nessuna certezza" e il recitato di Jack Folla/Roberto Pedicini rende inconfondibile la ritmica "Il progresso da lontano". Il primo singolo "Per me è importante", leggiadro ed elegantissimo, è inoltre supportato da un splendido video che racconta una poetica storia d'amore fra due omini dei cartelli stradali: a firmarlo è stato lo studio Direct 2 Brain - già responsabile dell'ottimo clip "Stop That Train" dei 99 Posse - con una notevole grafica 3D unita all'innovativa tecnica del Motion Capture. L'emozionante evoluzione dei Tiromancino prosegue...

Tempesta digitale

I Nous, ovvero Maria "Meg" Di Donna e Marco "Kaya Pezz8" Messina, della band napoletana 99 Posse, hanno composto la colonna sonora di "Dentro la tempesta", spettacolo teatrale ispirato da William Shakespeare e messo in scena dalla compagnia Krypton con la regia di Giancarlo Cauteruccio.
Talvolta impreziosite da strumenti ad arco, le dodici tracce de "La tempesta" (BMG/Ricordi) poggiano su di un'elettronica affascinante e policroma, integrandosi con gli antichi versi del drammaturgo inglese nei cinque episodi illuminati dalla splendida e radiosa voce di Meg. Fantasia, irrazionalità, estrema abilità nel correlare componenti di varia natura e incontenibile estro creativo suggellano la frizzante allegria di "Canto di Ariel", l'irresistibile "Rose rosse" e lo strumentale "Doom's Day", così come l'evocativa "Addio" e le inquiete "Pericolo, complotto, sveglia!" e "Il banchetto". Un'opera articolata e pregevole che dimostra la spiccata personalità del duo partenopeo, capace di avventurarsi con coraggio e ispirazione in percorsi atipici. Si spera che l'esperienza Nous non rimanga isolata ma abbia invece un seguito.

Va in scena lo Spink!

Gi Sticks'n'Bones sono un gruppo nato ufficialmente nel 1994 che scrive ed esegue musica ispirandosi ad un genere musicale proprio, lo Spink. Il gruppo è formato da due chitarre, un basso, una cantante e una batterista. In questi anni i cinque hanno inciso tre album: GODY (2000), Last Spiks Hero (2001) e Digital Vinile (2002).
La loro musica, molto armonica e cattiva quanto basta, è presente gratuitamente in rete, così come è possibile richiedere i CD direttamente al gruppo. Attualmente non è presente un sito ufficiale ma soltanto un fan club, rintracciabile sotto Vitaminic: ***http://stages.vitaminic.it/sticks_bones***
Gli Sticks'n'Bones si esibiscono ormai da tempo nell'area fiorentina e si sono classificati terzi assoluti ad Emergenza Rock del 1999.

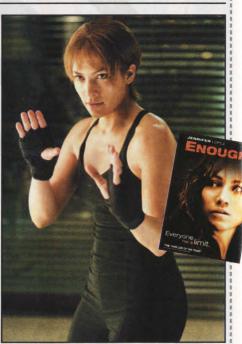
a cura di Gian Luca Di Felice

CINEMA AL CINEMA

[S1mOne]

Simone è la donna più bella del mondo, ma con un piccolo particolare: è stata creata dal computer. La pellicola è diretta da Andrew Niccol (regista di Gattaca e sceneggiatore di Truman Show) e interpretato da Al Pacino. "Simulation One": è questo il significato dell'acronimo S1mOne, protagonista del nuovo film di Niccol, in cui lo 0 - 1 sono rappresentativi del linguaggio binario. Nella pellicola, S1mOne è l'attrice perfetta, creata al computer per rimpiazzare la star che ha lasciato il set di Viktor Taransky (Al Pacino). La storia è quella di un affermato regista che viene abbandonato dalla attrice protagonista del film che sta girando (Winona Ryder). Disperato, si affida all'invenzione di uno scienziato strampalato: una donna totalmente generata dal computer, la bellissima Simone che, in breve tempo, diverrà una vera e propria diva. Passata l'euforia, Viktor si rende conto che la messa in scena rischia di compromettere il suo matrimonio e la sua sanità mentale e decide di sbarazzarsi della sua creatura.

Ma la cosa non sarà così facile: anche le macchine hanno desideri e pretese da soddisfare, compreso il ribellarsi al proprio creatore. Il film, accolto tiepidamente dalla critica americana, fa leva sulla paura - vera fobia per gli attori statunitensi - di essere sostituiti, un giorno, da comparse completamente digitali.

[Via dall'Incubo - Enough]

Slim (Jennifer Lopez) è una giovane madre che ha già avuto fin troppe esperienze di violenza famigliare. Quando sposa Mitch (Billy Campbell), che sembra proprio l'uomo dei suoi sogni, tira un sospiro di sollievo. Mitch è ricco e con lui la dolce ragazza e la sua bimba di 5 anni si trasferiscono in periferia. Presto, però, Slim scopre che Mitch è un violentissimo psicopatico. Il sogno di una vita tranquilla le crolla addosso e per il bene di sua figlia decide di andarsene.

Le due si trasferiscono in un'altra città, ma quando Slim pensa di potersi finalmente ricostruire una nuova vita, il marito riesce a trovarle. Scappare da Mitch non sarà affatto facile e Slim dovrà passare alle maniere forti. Per questo film, Jennifer Lopez si è allenata a Krav Maga (è la tecnica di autodifesa ufficiale delle Israelian Defense Forces) tre ore al giorno per entrare nei panni di Slim.

[Era mio padre]

America, inizio anni '30. Michael Sullivan (Tom Hanks) è un buon padre di famiglia. Una moglie e due figli che lo attendono a casa ogni sera a cena, una famiglia normale. Michael Sullivan è anche un feroce assassino, braccio armato e uomo di fiducia di John Rooney (Paul Newman), padrino della mafia irlandese nell'America del proibizionismo, uomo d'onore che ha cresciuto Michael come un vero e proprio figlio e che considera i suoi figli come veri e propri nipoti. Incuriosito dal misterioso lavoro del padre, uno dei due figli di Michael decide di nascondersi nella macchina e seguire il padre in una delle sue frequenti "missioni". Così il piccolo Michael Jr. diventa scomodo testimone di un omicidio perpetrato dal figlio di Rooney e dallo stesso padre. Il fatto scatena la violenta reazione di Connor Rooney (David Craig) che trova finalmente il pretesto per eliminare uno scomodo concorrente alla poltrona del padre ormai anziano. Connor accecato dalla gelosia e dalla sete di vendetta uccide moglie e figlio minore di Michael; il giovane Michael Jr., scomodo testimone della follia omicida di Connor si salva solo per caso dal massacro. Inizia così, per padre e figlio, un lungo e tormentato viaggio attraverso l'America rurale, inseguiti da un singolare sicario (Jude Law) incaricato di uccidere i due fuggitivi, assoldato da John Rooney per mantenere intatto il nome e l'onore della famiglia. La fine tragica e violenta del film porterà con sé un piccolo germoglio di speranza: il tentativo appena sbocciato di interrompere una lunga catena di sangue.
La regia è firmata da Sam Mendes regista dell'acclamato "American Beauty".
Nelle sale il 13 dicembre.

[Austin Power in Goldmember]

È tornato, baby! Ritorna la stagione della psichedelia da *trombeur* con l'arrivo di Austin Powers (Mike Meyers), per la terza volta impegnato a combattere le forze combinate del male e del... cavallo dei suoi pantaloni, in "Goldmember". Dopo "Il controspione" del 1997 e "La spia che ci provava" del 1999, torna l'agente segreto più strampalato e demenziale che la storia del cinema abbia mai conosciuto. Il nuovo film si intitola "Goldmember" ed è diretto, ancora una volta, da Jay Roach. Il titolo non lascia spazio ad equivoci: goldmember si traduce, letteralmente, "membro d'oro" ed ha già procurato qualche grana giudiziaria ai produttori del film. Il mitico Austin dovrà vedersela, stavolta, proprio con questo fantomatico mister Goldmember, un criminale che corre in aiuto del dottor Male e di Mini-Me, appena evasi dal carcere. I tre, viaggiando nel tempo, tornano negli anni '70 con l'intenzione di uccidere Nigel Powers (uno strepitoso Michael Cain), il padre di Austin, per impedire la nascita futura dello stravagante agente loro nemico. Divertimento goliardico, doppi sensi a non finire, un Mike Meyers che supera sé stesso e interpreta questa volta ben quattro diversi personaggi. Il terzo capitolo della serie vede il debutto sul grande schermo della sensuale Beyonce Knowles, leader delle Destiny's Child, capace di colpire positivamente critica e operatori del settore che la hanno già scritturata per il prossimo "Fighting Temptation" con Cuba Gooding Jr.

[La Cosa più Dolce]
Tre amiche per la pelle, guidate da una peperina Christina Walters (Cameron Diaz), fanno degli uomini ciò che vogliono. Finché un giorno Christina non si innamora veramente...

[Spider]
Il film, diretto da David Cronenberg narra la triste vicenda, sospesa tra realtà ed immaginazione di M. Cleg (Ralph Finnes), che rivive la sua giovinezza, una volta giunto nel suo quartiere natale.

[Femme Fatale]
Divertente, sexy e deliziosamente crudele.
È questa la "femme fatale" di Brian De Palma: Laura Ash, una donna che tenta di cancellare il suo passato di rapinatrice rifugiandosi a Parigi...

[Reign of Fire]
Un monster-movie ambientato in una futuristica Inghilterra apocalittica dove i Draghi hanno ridotto a ferro e fuoco le città. Un ribelle e un militare americano si alleano per avere la meglio.

E.T. - L'EXTRATERRESTRE

FANTASCIENZA dts

Regia: Steven Spielberg
Cast: Dee Wallace, Henry Thomas, Peter Coyote, Drew Barrymore Robert MacNaughton
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS 5.1, Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28,35 Euro

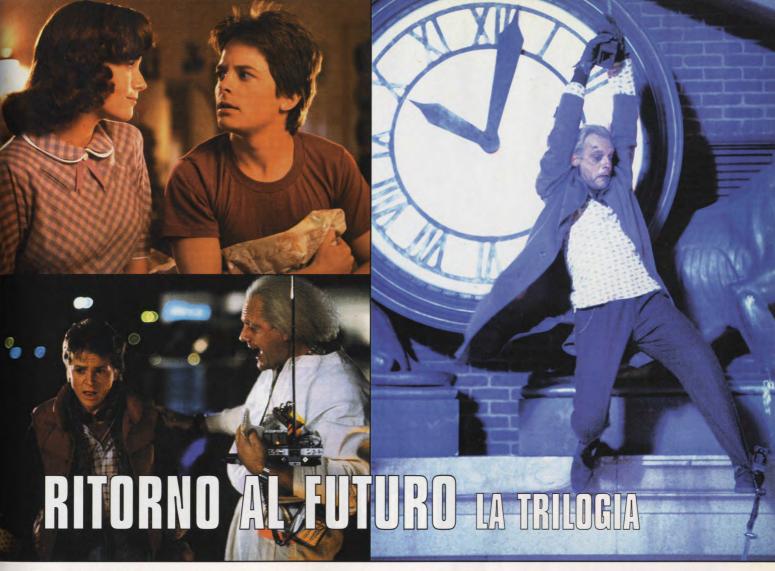
FILM 9
DVD 9

Poco più di vent'anni fa, usciva nelle sale di mezzo mondo uno dei più bei film di Steven Spielberg. Bambini e adulti rimasero stregati da questa bellissima favola scritta da Melissa Mathison (ex moglie di Harrison Ford), che narra l'amicizia tra il piccolo Elliott (Henry Thomas) e il simpatico E.T., l'extraterrestre abbandonato per sbaglio, sulla terra, dai suoi simili. Elliott, insieme ai suoi due fratelli (Drew Barrymore e Robert MacNaughton) proteggerà E.T. dagli scienziati e lo aiuterà a tornare sul suo pianeta. A distanza di vent'anni, Steven Spielberg ha deciso di celebrare l'evento aggiungendo al suo capolavoro alcune scene, rimasterizzando la splendida colonna sonora composta da John Williams e potenziando gli effetti speciali. Tra le scene aggiunte è degna di nota quella che vede E.T. sommerso dentro la vasca da bagno a fare le bolle d'acqua mentre il piccolo Elliott cerca di farlo uscire. Spielberg ha ritenuto opportuno aggiungere questa scena per rendere più convincente la nascita dell'amicizia tra il bambino e l'alieno. Il regista ha, inoltr,e sostituito le armi dei poliziotti che inseguono E.T. con dei walkie-talkie, per cancellare così qualsiasi elemento violento nel film. La colonna sonora rimasterizzata (all'epoca vincitrice di un Oscar) è una vera gioia per le nostre orecchie! Spielberg e il suo staff hanno, inoltre, reso la fotografia più nitida, specialmente nelle scene notturne, e ritoccato qua e là dei piccoli particolari, cercando però di non alterare il senso della storia.

L'elemento più importante di questa nuova versione è il movimento dell'alieno, ora più sciolto rispetto alla versione originale. Tutto grazie alle nuove tecnologie, che hanno reso ancora più reale lo splendido robot ideato da Carlo Rambaldi. In breve, dei cambiamenti che rendono ancor più bello ciò che già lo era...

Il video è stato totalmente restaurato in occasione e gode di una qualità complessiva davvero invidiabile, specie in termini di dettaglio e profondità di campo. Le scene più scure rivelano un po' di grana e rumore di fondo, poco avvertibili su televisore, mentre molto più significativi su proiettore. Le scene all'aperto restituiscono una definizione e una pulizia davvero esemplare, all'altezza delle migliori produzioni odierne. La resa cromatica è tipica dei film del genere e delle pellicole anni '80, con un'esaltazione delle tinte più forti. Chiude, infine, un quadro generale molto positivo, il perfetto equilibrio delle regolazioni di contrasto e luminosità. L'audio italiano è stato anch'esso rimasterizzato e ripulito per l'occasione e gode della doppia codifica Dolby Digital e DTS. La traccia ripropone tutte le migliori caratteristiche delle incisioni di ultima generazione in termini di dettaglio, pulizia, separazione, dinamica e ricostruzione della scena. Colpiscono i frequenti e puntuali effetti panning e l'apporto incisivo dei canali surround, in grado di calare perfettamente lo spettatore al centro dell'azione. I contenuti speciali sono introdotti da un'intervista a Steven Spielberg della durata di 2', dopo di che, sarete invitati a seguire il film con la sola colonna sonora firmata di John Williams in DD 5.1 ed eseguita dal vivo durante l'anteprima. Sul secondo DVD troviamo, invece, "L'esplorazione dello spazio" guidata da Spielberg, i *dietro le quinte* inediti, lo speciale "La creazione di E.T. in Computer Grafica", interviste agli attori principali, giochi interattivi e i trailer cinematografici. Voci dell'ultima ora ci annunciano per fine febbraio un'edizione su 3 DVD con la doppia versione del film originale (1982) e restaurata (2002) e un documentario esclusivo di 40'.

Universal Pictures

RITORNO AL FUTURO LA TRILOGIA

FANTASCIENZA dts

Regia: Robert Zemeckis
Cast: Michael J. Fox, Christopher Lloyd
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS 5.1, Italiano e Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 50,00 Euro

RITORNO AL FUTURO

FILM	8
DVD	8

RITORNO AL FUTURO - PARTE II

FILM	7
DVD	8

RITORNO AL FUTURO - PARTE III

FILM	6
DVD	8

Tutto ha inizio il 26 Ottobre 1985, quando, nel corso della sperimentazione di un'improbabile automobile del tempo, opera del geniale e pazzoide Dottor Emmet (l'eccezionale C. Lloyd), il povero Marty McFly (M. J. Fox) si ritrova catapultato nel novembre 1955, gomito a gomito con il padre e la madre, giovani teen-ager tiranneggiati da bulli coetanei. La sua forzata presenza complica la storia a tal punto, da mettere in forse l'amore che permetterà a Marty stesso di nascere. Marty, costretto ad assumere il ruolo di tutore di suo padre, sperimenta le difficoltà cui va incontro un genitore che voglia capire e guidare i figli. Lo stesso accade nei confronti della madre, di cui dovrà rifiutare i sentimenti amorosi sconfessando tutte le teorie psicanalitiche sul complesso di Edipo. Ce la farà il nostro eroe a non compromettere il corso degli eventi e tornare sano e salvo dai suoi viaggi temporali?
Il video è stato rimasterizzato con buona cura e presenta una definizione di tutto rispetto, soprattutto nelle sequenze più luminose. Purtroppo la nitidezza risente parzialmente della presenza costante di una certa grana ancora visibile sulla pellicola, e la resa cromatica appare leggermente satura. La qualità complessiva risulta comunque soddisfacente e la situazione non peggiora sensibilmente nelle sequenze notturne, dove la compressione non evidenzia particolari problemi. L'audio DTS garantisce un buon dettaglio sul fronte anteriore, sebbene il fronte sonoro non sia particolarmente arioso. In compenso i dialoghi sono precisi e ben intelligibili. Delude purtroppo il missaggio, che non sfrutta assolutamente le potenzialità delle moderne codifiche multicanale. La scena sonora è chiusa sul canale centrale, mentre i canali posteriori sono praticamente muti per buona parte del film e l'intervento del canale LFE non è mai realmente incisivo. I contenuti extra sono succulenti e numerosi: si comincia con il "making of" del film (della durata di 15'), un documentario sulla saga (15'), il commento audio di R. Zemeckis e B. Gale, gli errori e gli scherzi sul set (3'), le scene eliminate (9', purtroppo non sottotitolate) e la possibilità di attivare dei sottotitoli con le curiosità durante la visione del film.
Nel secondo episodio della saga i protagonisti (sempre gli stessi) si ritrovano questa volta catapultati nel futuro (nel 2015) per evitare guai al figlio di Marty... Nel terzo, ed ultimo, le vicende si spostano ancora più in là nel tempo fino ad arrivare al 1885. Il video e l'audio sono sostanzialmente simili al prequel (con un piccolo vantaggio per la qualità video dell'ultimo episodio) e godono tutti della codifica DTS.
Sul fronte degli extra troviamo nel disco 2 un "Documentario speciale" di 7', il capitolo 2 di "Girando la trilogia" di 15', le curiosità sul set, le scene eliminate, "Il test dello Skateboard volante", dallo storyboard al film (sempre della scena dello skateboard) e il trailer cinematografico. Nel terzo DVD abbiamo, invece, il capitolo 3 dello speciale "Girando la trilogia" presente anche negli altri due dischi, gli errori sul set (2'), le scene eliminate (purtroppo non sottotitolate), il video musicale degli ZZ Top, il trailer cinematografico del film e di E.T., il confronto storyboard/film per tre scene e del materiale tratto dagli archivi di produzione.

Universal Pictures

A BEAUTIFUL MIND

DRAMMATICO
Regia: Ron Howard
Cast: Russell Crowe, Jennifer Connelly, Ed Harris
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28,35 Euro

FILM 8
DVD 8

Apprezzato dal pubblico fin dai suoi esordi come attore in "American Graffiti" di Lucas e nella fortunatissima serie televisiva "Happy Days", in cui interpretava alla perfezione la parte del bravo ragazzo della "middle class" americana anni Cinquanta, Ron Howard ha avuto successo anche come regista, con blockbuster del calibro di "Apollo 13". La critica lo tratta con un po' di sufficienza, eppure Ron è il miglior rappresentante di un "classicismo" hollywoodiano che cerca, spesso riuscendo nell'impresa, di mettere d'accordo tradizione, spettacolarità e perfezione artigianale. Questo "A Beautiful Mind", vincitore di 4 Oscar in una edizione in cui ha dovuto vedersela con "Il Signore degli Anelli" e "Moulin Rouge", rappresenta forse il tentativo di conquistare anche il consenso unanime della critica senza perdere spettatori; un tentativo che col senno di poi può dirsi riuscito, anche se non proprio al 100%. Tratto dal romanzo di Sylvia Nasar, il film è la biografia di John Nash, premio Nobel per la matematica; una biografia "depurata" dallo scomodo argomento dell'omosessualità e in cui la schizofrenia viene trattata in modo "politically correct" anche se un po' edulcorato da un lieto fine del tipo "quando c'è l'amore c'è tutto" (non era la salute?). Ma è un prezzo che si paga volentieri per una sceneggiatura che "funziona" e per una regia inappuntabile (giustamente premiata con l'Oscar): il mescolare fantasia e realtà, dapprima all'insaputa dello spettatore e poi, una volta scoperto l'arcano, per dare corpo alle allucinazioni del protagonista, costituiva davvero un terreno minato, ma Howard se l'è cavata alla grande; la storia d'amore, al pari del lieto fine, è un elemento irrinunciabile per un "classico" hollywoodiano, ma anche qui lo sceneggiatore e il regista riescono a non farsi prendere la mano (bravissima la Connelly, anche lei premiata con statuetta); allo stesso modo, la scena dell'accettazione del Nobel viene resa con un apprezzabile senso della misura, laddove sarebbe stato facilissimo annegare nella melassa (bravo anche il "gladiatore" Russell Crowe). L'unico elemento che resta un po' troppo in secondo piano è la povera matematica, che non riesce neanche stavolta a scrollarsi di dosso l'immagine di disciplina astrusa, non per niente adatta a gente un po' picchiatella; da questo punto di vista si poteva fare qualcosa di più, anche se forse era chiedere troppo allo sceneggiatore. Ottima la qualità del video, che ripropone, tale e quale, l'ottima fotografia originale e anche quella dell'audio in Dolby Digital 5.1, che non farà la felicità degli amanti dei colpi allo stomaco ma si fa apprezzare per correttezza timbrica e realismo anche nella versione italiana. Nutritissima la dotazione di contenuti extra distribuiti su 2 DVD: commento del regista, scene eliminate (con opzione del commento), la sceneggiatura, un'intervista a John Nash, lo storyboard e vari speciali.

- Quando la moglie del protagonista è in bagno (seduta sul Water) e beve un bicchiere di acqua del rubinetto, svuota completamente il bicchiere. Poi, quando lo scaglia contro il vetro del lavandino che ha di fronte, il bicchiere è ancora pieno.
- La prima volta che viene nominata, ci si riferisce alla futura moglie del protagonista come "*Alicia*" pronunciato all'italiana. Dopo questo primo caso, si torna alla pronuncia "*Alisia*".
- Nella scena della consegna delle penne a John Nash, queste sono prima perfettamente allineate. In una seconda inquadratura sono, però, leggermente sparpagliate.

Universal Pictures

TRON - COLLECTOR'S EDITION

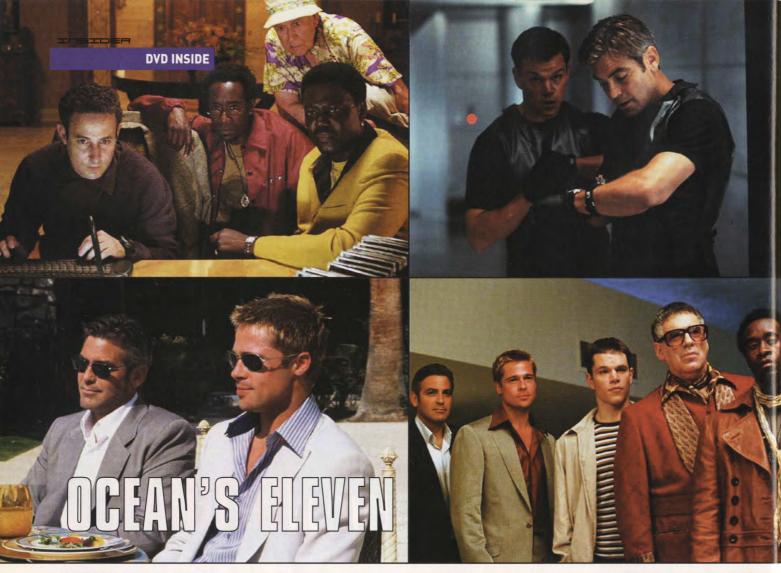
FANTASCIENZA
Regia: Steven Lisberger
Cast: Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, David Warner, Cindy Morgan, Barnard Hughes
Video: 2.20:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Tedesco Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28,35 Euro

FILM 7
DVD 8

Nel 1979, quando nelle sale giochi di tutto il mondo spopolava "Asteroids", il capolavoro della Atari, la Disney si imbarcò in un progetto inconcepibile per l'epoca: realizzare un film in Computer Graphics con l'inserimento di sequenze filmate "tradizionali" successivamente digitalizzate.
Un'intuizione che anticipò di molti anni lo sviluppo degli effetti speciali digitali. Il risultato fu ed è tuttora stilisticamente straordinario ed affascinante: la delicata fase di montaggio dei due tipi di pellicola impiegati è stata realizzata con grande cura ed attenzione all'omogeneizzazione dell'impatto visivo. Poco importa se la trama, pur ricca di spunti interessanti ed innovativi (affermazione delle figure del videogame designer e dell'hacker, rappresentazione di una realtà virtuale fino ad allora ignorata), è priva di linearità e piuttosto sempliciotta. J. Lasseter, fondatore della Pixar, ha dichiarato che se non fosse stato realizzato "Tron" probabilmente "Toy Story" non avrebbe mai visto la luce. Come dargli torto?
Il video denota l'utilizzo di un master in buono stato, capace di garantire una definizione soddisfacente ed una resa cromatica piuttosto precisa nei contorni. Risulta comunque abbastanza difficile dare una valutazione complessiva, dal momento che ad

alcune sequenze in cui l'immagine è pulita e compatta se ne alternano altre in cui la grana presente sulla pellicola è particolarmente avvertibile, così come un rumore video che intacca la stabilità dell'immagine.
Ma non si può non tener conto della natura "ibrida" di "Tron": questo è infatti il prezzo da pagare per un film che ha dato inizio all'era della computer grafica, miscelando come nessun altro prima di allora riprese convenzionali ad intere sequenze realizzate in digitale da Triple I, Magi e Digital Effects. Per l'audio la situazione è diversa: la traccia italiana ha giovato della rimasterizzazione a cui è stato sottoposto quello in lingua originale. Abbiamo così un'ottima separazione fra i canali, una buona pulizia sulle alte frequenze ed un impatto notevole in gamma bassa, grazie ad un canale LFE particolarmente profondo e perentorio.
Notevole la qualità di alcuni effetti panning, che testimoniano la cura di un missaggio che non risente degli oltre 20 anni della pellicola. Purtroppo la qualità della traccia risente di una nota negativa: la resa sui dialoghi, che non sono proprio puliti e tendono frequentemente alla distorsione. Per il resto, il confronto con la traccia inglese non rivela differenze sostanziali e questo valorizza ulteriormente il valore della presente edizione celebrativa del 20° anniversario. I contenuti speciali sono assolutamente completi: sul primo disco troviamo l'interessante commento audio dei realizzatori (con sottotitoli in Italiano), sul secondo ci sono il "Making of", le scene eliminate (3), lo sviluppo del film, dei filmati sul design e sulla visualizzazione digitale, i trailer, la musica e altro ancora.
I menu animati sono realizzati con molta cura, in una veste grafica perfettamente in linea con il film.

Buena Vista Home Entertainment

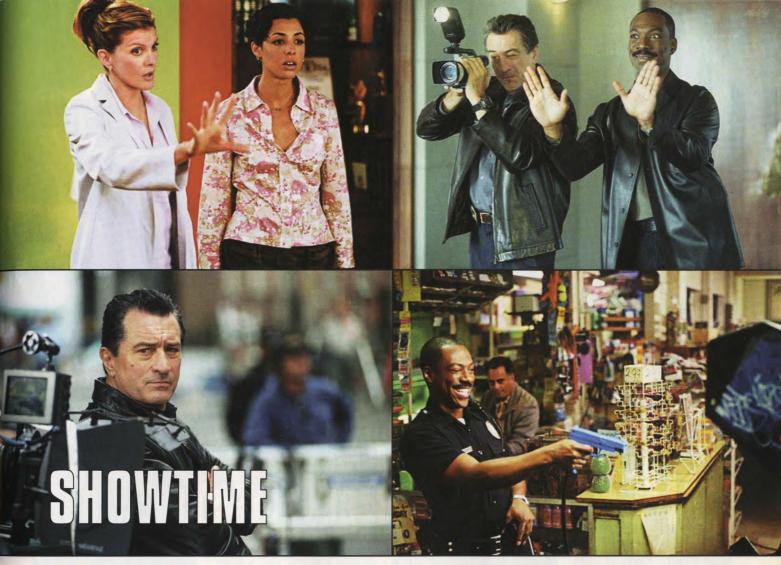
OCEAN'S ELEVEN

AZIONE
Regia: Steven Soderbergh
Cast: George Clooney, Matt Damon, Andy Garcia, Brad Pitt, Julia Roberts, Casey Afflek, Scott Caan, Don Cheadle, Elliot Gould
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1, Inglese Dolby Digital 2.0 Surround
Prezzo: 23,99 Euro
FILM 7
DVD 9

Durante un'intervista che trovate nel DVD, Brad Pitt definisce questo film "puro intrattenimento". Crediamo non ci sia definizione migliore per descrivere in due parole questa pellicola. Danny Ocean (George Clooney) esce di galera con una sola idea in testa, riprendersi sua moglie. Il caso vuole anche che la sua bellissima ex (Julia Roberts) sia ora fidanzata con uno degli uomini più ricchi di Las Vegas: Terry Benedict (Andy Garcia) possiede infatti tre dei più lussuosi e popolari casinò della città. Per unire l'utile al dilettevole Danny progetta di rifarsi una vita realizzando il colpo grosso: svaligiare i tre casinò per un bottino di oltre 150 milioni di dollari, tutto in una notte. Trovati undici uomini esperti, Danny elabora il rischioso piano e si appresta a metterlo in atto. Ironico remake di "Colpo Grosso" (già edito in DVD), interpretato da un cast stellare, composto da Dean Martin, Frank Sinatra, Sammy Davis Junior e Peter Lawford, quest'ultimo film di Steven Soderbergh ha una sceneggiatura ben congegnata, talmente affascinante da spingere i cinque costosi protagonisti a ridursi il cachet per rendere possibile una tale concentrazione di star. George Clooney indossa ancora una volta, dopo "Out of Sight", i panni del ladro gentiluomo; Brad Pitt, che interpreta il braccio destro di Clooney, si svincola bene dal ruolo di spalla, ritagliandosi un personaggio a tratti comico, sempre intento a mangiare panini o strani cocktail. Il film è avvincente e umoristico, dosa perfettamente ironia e glamour e scorre piacevolmente nonostante la lunga durata.

Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master recentissimo ed in ottimo stato di conservazione, fortemente influenzato durante tutta le visione dalle scelte fotografiche volute dal regista. In effetti, benché l'immagine sia molto dettagliata, la definizione non riesce mai a raggiungere livelli di eccellenza assoluta, così come la nitidezza, in diverse circostanze messa in difficoltà da rumore video e grana di fondo. La resa cromatica è piuttosto atipica, alternando scene "fredde" ad altre molto "calde" e sature, comunque riproponendo sempre fedelmente l'effetto cinematografico. Chiude, infine, un quadro complessivo positivo, il contrasto elevato e ben equilibrato con le regolazioni della luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 gode di una separazione esemplare, con la bellissima colonna sonora sempre in primo piano e ben focalizzata sui canali principali. I dialoghi sono chiari e molto intelligibili. La traccia gode di una dinamica prorompente e di un'ampia estensione in frequenza in grado di restituire dettaglio e profondità alla scena sonora. La traccia originale inglese, sempre 5.1, risulta ancora più dettaglia, specie sul centrale. Sul fronte dei contenuti speciali, troviamo un dietro le quinte di 15 minuti con interviste ai protagonisti, il commento degli attori principali (Andy Garcia, Brad Pitt e Matt Damon) per tutta la durata del film (purtroppo non sottotitolato), un secondo commento del regista e dello sceneggiatore (sempre senza sottotitoli), un dietro le quinte sui costumi, trailer cinematografici ed inserti DVD-ROM.

- Nella scena in cui il cinesino salta sulla porta del caveau del casinò, si appoggia con un piede su un pezzo della porta che dovrebbe essere in materiale solido (cemento/calcestruzzo). Invece il pezzo si piega sul suo piede.
- Come sono stati introdotti i fogli di giornale che sostituiscono il denaro, nel caveau?

Warner Bros Home Video

SHOWTIME

COMMEDIA
Regia: Tom Dey
Cast: Robert De Niro, Eddie Murphy, René Russo
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Francese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 23,99 Euro

FILM 6
DVD 9

Uno dei più grandi successi della Warner, "Arma Letale", aveva ormai terminato il suo ciclo vitale, ma perché abbandonare un'idea così redditizia? Meglio riciclarla con un'altra coppia di poliziotti "black & white"! È quindi il turno di Robert De Niro ed Eddie Murphy. Lo schema subisce qualche piccola variazione, ma l'essenza è sempre la stessa, compresa la presenza di Rene Russo. Mitch Preston (De Niro) è un navigato detective di Los Angeles, burbero, cinico, disincantato, privo di pazienza e soprattutto intollerante verso gli altri. Trey Sellars (Murphy), un semplice poliziotto, è il suo esatto opposto: spiritoso, simpatico e con un'enorme voglia di diventare famoso, ha un unico neo: è decisamente goffo. L'accoppiata non avrebbe alcuna ragione di esistere se al network televisivo di Chase Renzi non fosse venuta la balzana idea di realizzare una trasmissione live sulla vita dei poliziotti: i candidati: Mitch, una figura molto realistica, e Trey, destinato a "bucare lo schermo". Tra convivenza impossibile, situazioni al limite del ridicolo e la costante ingerenza della televisione, la "strana coppia" deve anche riuscire a risolvere un caso di armi di contrabbando. Il conflitto tra i due partner è quello che tiene vivo il film, come anche quello tra Mitch e la produttrice Chase. Tra i due personaggi, infatti, quello di De Niro è il più innovativo; il suo disincanto, "non ho mai dovuto scegliere se tagliare un filo blu o rosso, né ho mai visto auto della polizia coinvolte in incidenti spettacolari", ed il suo modo di porsi sono la "ventata di freschezza", di contro Murphy sembra ormai vestire i panni del poliziotto come fosse il clone dell'Axel Foley di "Beverly Hils Cop".

Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master recentissimo e in ottimo stato di conservazione in grado di restituire in tutte le circostanze un'immagine estremamente definita e dettagliata. Anche la nitidezza si attesta su livelli di eccellenza grazie alla pulizia del telecinema utilizzato, privo di grana o rumore video di fondo e mai messo in difficoltà dall'ottimo lavoro di encoding effettuato dai tecnici in fase di authoring. I colori sono tipici dei film del genere con una resa sempre naturale e poco satura. Chiude, infine, un quadro generale da riferimento il perfetto equilibrio delle regolazioni di contrasto e luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 rasenta la perfezione grazie all'ottima separazione, la profondità di campo, il respiro, l'estensione in frequenza e soprattutto la dinamica, in grado di assicurare dei repentini aumenti della pressione sonora ed interventi sempre sostanziosi del subwoofer. Tutti i canali sono continuamente chiamati in causa ed assicurano il coinvolgimento dello spettatore e frequenti effetti panning omnidirezionali. Sul fronte degli extra abbiamo il commento del regista, purtroppo non sottotitolato, le scene inedite con l'opzione del commento (senza sottotitoli), un documentario (divertente) della durata di 14 minuti (sottotitolato) e il trailer cinematografico.

- Quando il camion della nettezza urbana guidato dai "cattivi" incastra la macchina della polizia guidata da De Niro, va a sbattere contro dei tubi lungo la strada incendiadosi. Si nota, allora, un pupazzo dentro la cabina del camion al posto del passeggero.
- Il cattivo decide di far fuori un pesce piccolo dell'organizzazione reo di aver usato un'arma segretissima. Per farlo lo blinda dentro casa facendola crollare a suo di cannonate... ma lasciando all'interno proprio l'arma segreta che la polizia sarebbe decisamente tenuta a ritrovare!

Warner Bros Home Video

MI CHIAMO SAM
CI VUOLE SOLO AMORE

DRAMMATICO

Regia: Jessie Nelson
Cast: Sean Penn, Michelle Pfeiffer, Dakota Fanning, Dianne Wiest, Laura Dern, Loretta Devine
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 7
DVD 8

Un ottima prova di Sean Penn nella pellicola diretta da Jessie Nelson uscita al cinema la scorsa stagione.
Sam (S. Penn) è un uomo che faticosamente affronta la sua quotidiana battaglia verso una normalità a lui negata dalla nascita. Nonostante possieda un quoziente di intelligenza di un bambino di 8 anni, Sam ha trovato un equilibrio che gli permette di essere autonomo. Purtroppo, quando da un'avventura fugace nasce Lucy (D. Fanning), abbandonata dalla madre non appena partorita, la vita di Sam viene totalmente sconvolta. Ma l'amore per una figlia può fare miracoli e Sam riesce a crescere Lucy con premura e responsabilità fino alla soglia delle elementari. I problemi nascono quando le "autorità di controllo" si rendono conto che le capacità intellettive della figlia stanno rapidamente superando quelle del padre e, di fatto, decidono di sottrarla alla sua potestà. Ma chi può misurare la forza e l'intensità di un legame così intimo, che affonda le sue radici in ambiti emotivi e sentimentali difficili da inquadrare in formule ed indici? Il delicato compito dell'affermata avvocatessa Harrison (M. Pfeiffer) sarà proprio quello di dimostrare quanto possa essere delicato separare un figlio dai propri genitori naturali. La sceneggiatura non è esente da piccole pecche, ma il talento di S. Penn rende il film solido e convincente.
Il video è dotato di una buona definizione e di una resa cromatica molto controllata e brillante, che riproduce fedelmente le peculiarità della pellicola cinematografica. L'immagine è apprezzabilmente nitida e contrastata, mentre il master non evidenzia problemi durante la riproduzione delle sequenze meno luminose. La grana presente sulla pellicola è molto leggera e non si rende mai realmente fastidiosa o evidente durante la visione del film. Nel complesso, quindi, una sezione video di tutto rispetto e all'altezza di una pellicola così recente. Per quanto riguarda l'audio, la traccia Dolby Digital 5.1 mette in mostra un'ottima chiarezza nella riproduzione dei dialoghi e un dettaglio molto soddisfacente. Il fronte sonoro è ampio e ben separato, caratteristica che rende la riproduzione dei brani della colonna sonora convincente e coinvolgente. Il missaggio fa buon uso dei canali a disposizione, chiamando in causa anche quelli posteriori quando la scena lo richiede, perlopiù per effetti di ambienza e di riverbero. Le differenze con l'audio inglese sono minime, a testimonianza dell'ottima qualità della traccia italiana. Fra gli extra troviamo il commento audio del regista (purtroppo privo dei sottotitoli in italiano), un "dietro le quinte" di ben 42 minuti, con interviste sottotitolate in italiano, 7 scene inedite (con sottotitoli e commento) ed il trailer cinematografico originale con sottotitoli in italiano.

- Quando Sam e la figlia per la prima volta vanno a mangiare in un posto diverso dal consueto, la bambina ordina, tra le altre cose, un frappè di gelato. Ma perché non dice il gusto del gelato?
- Errore di montaggio: verso la fine del film, quando Sam e il suo avvocato sono in un locale e stanno parlando, dietro le spalle di lui si vede un ragazzina che sta parlando con qualcuno. Innanzitutto, si capisce chiaramente che apre e chiude la bocca, ma anche leggendo il labiale si vede che non pronuncia parole. Inoltre, quando beve dal bicchiere la scena è sempre la stessa che viene ripetuta.

Warner Home Video/Nexo

L'INTRIGO DELLA COLLANA

THRILLER
Regia: Charles Shyer
Cast: Hilary Swank, Simon Baker, Adrien Brody, Jonathan Pryce, Christopher Walken
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Francese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 23,99 Euro
FILM 6
DVD 9

Siamo alla corte di Versailles sul finire del XVIII secolo, negli anni in cui si respirano diffusamente i venti della Rivoluzione Francese. La contessa Jeanne de la Motte-Valois, discendente diretta di Enrico II, vede morire il padre ancora bambina, a causa delle sue interferenze in oscure trame politiche. Dopo il decesso della madre, resta orfana e viene privata sia della casa che dei titoli nobiliari. Cresce coltivando un sogno di riscatto e la speranza di tornare in possesso della sua legittima eredità, a cui tenta prematuramente di avvicinarsi rassegnandosi ad un matrimonio d'interesse. Accettata alla corte di Versailles, coltiva una proficua amicizia con un giovanotto che la istruisce sulla vita di palazzo e sui suoi frequentatori. Con il suo fascino e la sua determinazione riesce a circondarsi di individui dalla dubbia onestà e moralità, che per ragioni di convenienza l'aiuteranno a mettere in pratica un rischioso piano...

Il video denota sin dalle prime sequenze l'utilizzo di un master in perfetto stato di conservazione, in grado di restituire un'immagine sempre molto definita, pulita e dettagliata. Anche la nitidezza si attesta su livelli di eccellenza, nonostante qualche scena più scura sia messa in difficoltà da una leggera grana di fondo. La resa cromatica è calda, naturale e tipica dei film del genere, con colori sempre poco saturi. Chiude, infine, un quadro generale molto positivo, il perfetto equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 risulta pulito, dettagliato, separato e molto coinvolgente, con i dialoghi ben focalizzati sul centrale, la colonna sonora e gli effetti d'ambiente ben ripartiti sul canali principali e quelli surround. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo il commento del regista (purtroppo non sottotitolato), un dietro le quinte di 15 minuti, un documentario sulla produzione e sui di costumi anch'esso di 15 minuti, 5 scene inedite con l'opzione del commento del regista, gli errori sul set e, infine, il trailer cinematografico.

Warner Bros Home Video

L'ULTIMO TRENO

DRAMMATICO
Regia: Yureck Bogayevicz
Cast: Haley Joel Osment, Willem Dafoe
Video: 1.66:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese DD 2.0
Prezzo: 16,99 Euro
FILM 7
DVD 7

Nella Polonia invasa dai Nazisti, oramai alle porte di Cracovia, le famiglie di ebrei si apprestano ad organizzare le loro fughe dal paese e dalle città: Romek (H. J. Osment), innocente bambino consapevole del dramma incombente, viene spedito dal padre in campagna presso un lontano cugino, al riparo dai sospetti e dalle violenze dell'esercito tedesco. Ma l'integrazione nel piccolo villaggio contadino è più difficile del previsto, anche perché ormai cominciano a soffiare anche lì, violenti ed inesorabili, i venti di guerra...

Il video, in formato 1.66:1 anamorfico, denota l'utilizzo di un master pulito e dotato di una definizione soddisfacente, soprattutto sui primi piani. Sugli sfondi, il dettaglio cala in modo percettibile, rendendo l'immagine leggermente impastata. La grana presente sulla pellicola risulta sempre controllata e raramente fastidiosa, così come il rumore video d'altronde, avvertibile solamente in poche circostanze. La resa cromatica è dotata di una corretta saturazione e tende al caldo, mentre i parametri relativi a contrasto e luminosità appaiono bilanciati. La compressione video non entra in crisi neanche nelle sequenze più scure, dove il nero mantiene una buona compattezza e una profondità ragguardevole. L'audio Dolby Digital 5.1 è dotato di dialoghi molto chiari e precisi, nonché di una buona separazione sul fronte principale. L'incisione rivela, inoltre, un discreto dettaglio e una buona estensione in frequenza, che vede la partecipazione attiva del canale LFE. Le musiche del film vengono riprodotte con sufficiente ariosità e respiro, spesso con l'ausilio dei canali posteriori, chiamati in causa anche per conferire maggiore profondità alla scena sonora. I contenuti speciali non si differenziano molto dagli "standard" della casa toscana: di certo non ci si può accontentare di un album fotografico, del trailer cinematografico e delle "solite" bio-filmografie di cast e regista.

Cecchi Gori Home Video

LA BELLA ADDORMENTATA NEL BOSCO

ANIMAZIONE
Regia: Clyde Geronimi
Cast: /
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28,90 Euro

FILM	■■■■■■■□□□	7
DVD	■■■■■■■■□□	8

"La bella addormentata nel bosco" è una delle più celebri fiabe per l'infanzia, tratta dall'opera di Perrault, trascurata nella considerazione delle ultime generazioni di spettatori dal fragoroso prevalere degli ultimi e più moderni eponimi della fantasia.
La ricetta adottata dalla Disney è la stessa applicata per "Biancaneve e i sette nani" (1937) e "Cenerentola" (1950) ma utilizzando un budget assai più cospicuo, 6 milioni di dollari, che ha consentito di proporre il suono stereofonico; ricordiamo anche che la colonna sonora è stata adattata dall'opera omonima di Tchaikovsky.

È un romanzo d'avventura ricco di colpi di scena, tra rapimenti, equivoci multipli, fatine e passaggi segreti, conditi da una buona dose di umorismo. A completamento dell'opera la Disney, per disegnare gli sfondi, si è affidata al grande Eyvind Earle, il quale si è ispirato ai maestri del Rinascimento. Purtroppo, nonostante queste premesse, il film non è stato un gran successo al botteghino proprio per la sua aria di "già visto" che ne ha attenuato l'impatto fantastico presso gli spettatori. Come sempre, la figura che emerge con maggiore rilievo è quella del cattivo di turno; in questo caso la strega Malefica, che si trasforma in drago per distruggere il principe nel combattimento finale.
Il restauro operato sulla pellicola mostra effetti strabilianti sia per il sonoro che per le immagini. Ma il vero colpo sono gli extra, raramente così corposi: il "Making Of", una galleria della realizzazione dei personaggi, il gioco interattivo "Il salvataggio di Aurora", lo studio dei colori ed inchiostro utilizzati, Art Attack, la produzione, lo storyboard.

Buena Vista Home Entertainment

MONTY PYTHON E IL SACRO GRAAL

DEMENZIALE
Regia: Terry Gilliam, Terry Jones
Cast: Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric idle, Terry Jones, Michael Palin
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Ted. Dolby Digital 2.0 monofonico, Ingl. Dolby Digital 5.1
Prezzo: 28,35 Euro

FILM	■■■■■■■■□□	8
DVD	■■■■■■■■□□	8

È l'ottobre del 1969 quando la BBC trasmette per la prima volta "The Monthy Python Flying Circus", lo spettacolo che avrebbe fatto conoscere la satira intelligente e graffiante dei Python scuotendo alle fondamenta la commedia anglosassone. "Monty Python e il Sacro Graal" si rifà ad un tema particolarmente caro sia a Gilliam che a Jones, quello, appunto, della ricerca del Graal. Naturalmente, la vicenda di Re Artù (Graham Chapman), che vagabondeggia per l'Inghilterra di castello in castello venendo tartassato di insulti e vituperi in ogni possibile dialetto, è una grande farsa politica. Dai cavalieri del Nì, agenti delle tasse, al coniglio-piragna che divora tutto in nome del VAT (IVA), fino al pezzo di "verde" in giardino acquistato a prezzi esorbitanti, l'epopea di Artù diventa quella del cittadino comune.
Il video, in formato 1.85:1 anamorfico, nonostante l'età della pellicola e le diverse scene volutamente retrò, denota l'utilizzo di un master in buono stato di conservazione con un'alternanza di scene molto pulite e dettagliate ad altre poco definite, sfocate e con gli sfondi afflitti da grana e rumore video di fondo. La resa cromatica è naturale e abbastanza brillante, anche se leggermente satura. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 monofonico non può chiaramente godere di grandi effetti e coinvolgimento, ma assicura comunque dei dialoghi sempre chiari e alquanto puliti. Numerosi gli extra, a cominciare dai menu animati – dei veri e proprio sketch divertentissimi. Abbiamo poi due commenti per tutta la durata del film, l'opzione il "Coniglio assassino" che vi permetterà di accedere alle foto sul set ogni volta che appare il coniglio durante la visione (non vi ricorda per caso Matrix?), la possibilità di leggere tutta la sceneggiatura del film mentre guardate il film (sotto forma di sottotitolo), diversi speciali e documentari sul film, 3 canzoni tratte dal film con opzione Karaoke, la galleria fotografica ed inserti DVD-ROM. Impedibile per gli appassionati.

Columbia TriStar Home Entertainment

PARLA CON LEI

DRAMMATICO

Regia:	Pedro Almodovar
Cast:	Javier Cámara, Leonor Watling, Darío Grandinetti, Rosario Flores
Video:	2.35:1 anamorfico
Audio:	Italiano Dolby Digital 5.1, Spagnolo Dolby Digital 2.0 Surround
Prezzo:	23,99 Euro

FILM	8
DVD	8

I film di Almodovar hanno una grande peculiarità: emozionano. "Parla con Lei" ubbidisce a questa regola e nel tumulto generale di sentimenti, gioia, tristezza, disperazione e stupore, alla fine ci lascia un messaggio positivo. Una storia, anzi più storie che si intrecciano e si sovrappongono diventando alla fine un unico affresco. Marco e Benigno si incontrano la prima volta, casualmente, a teatro, sono semplicemente seduti uno vicino all'altro, ma il destino ha in serbo per loro qualcosa di più: una indissolubile amicizia nata sotto il segno della tragedia. Marco si innamora, anche qui casualmente, di Lydia una torera, ma questa durante una corrida rimane gravemente ferita e resta in coma. Lydia verrà ricoverata nella clinica "El Bosque" dove Benigno lavora come infermiere ed accudisce Alicia, anche lei in coma in seguito ad un incidente. La situazione in comune, le lunghe giornate passate al capezzale delle due donne, crea un forte legame tra Marco e Benigno che inizieranno a condividere molto di più del tempo passato nella clinica.

La pellicola è dettagliata e nitida sia in primo piano che sugli sfondi e non si notano particolari problemi legati alla compressione Mpeg2. La resa cromatica è abbastanza naturale, fedele all'originale cinematografico e poco satura, a tutto vantaggio di una perfetta distinzione dei contorni. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è di ottima qualità ed esalta soprattutto la riproduzione della bellissima colonna sonora e dei dialoghi, sempre chiare e ben focalizzati sul centrale. La profondità del campo sonoro, la dinamica e l'estensione in frequenza della traccia ci fanno rimpiangere l'assenza della codifica DTS. I canali surround sono relegati ad un ruolo di mero supporto ai diffusori principali, ma il loro apporto è assolutamente in linea con il genere di film. Poco corposi gli extra: troviamo le biografie, lo speciale "Obbiettivo Almodovar" con foto realizzate sul set dallo stesso regista ed altre delle locandine del film a Parigi e Madrid ed, infine, il trailer.

Warner Bros Home Video

ROBIN HOOD

ANIMAZIONE

Regia:	Wolfgang Reitherman
Cast:	/
Video:	1.33:1
Audio:	Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1, Israeliano Dolby Digital 2.0
Prezzo:	16,99 Euro

FILM	6
DVD	7

Le avventure di Robin Hood sono conosciute in tutto il mondo. Anche se le versioni della leggenda sono tante, oggi sembra storicamente riconosciuto il fatto che Robin Hood visse durante il regno di Riccardo I, meglio noto come Riccardo Cuordileone, verso la fine del XII secolo, e che la base delle sue operazioni fosse nel cuore della Foresta di Sherwood. Da questo luogo nascosto, aiutato da una numerosa banda di collaboratori, definiti da sempre gli allegri compari, rubava al ricco per donare al povero, portando nel contempo avanti una sorta di guerriglia armata contro il perfido Principe Giovanni che tartassava il popolo mentre il buon Re Riccardo era tenuto prigioniero in Germania. Gradevole questa versione animata. Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master in buono stato di conservazione, afflitto unicamente da qualche punto nero e graffio di troppo, che comunque non disturbano più di tanto la visione. La nitidezza non è particolarmente elevata per via di una leggera grana di fondo presente durante tutto il film. La definizione è invece molto buona, soprattutto in primo piano. I colori sono sempre vivi, brillanti e poco saturi. Chiude, infine, un quadro generale positivo il perfetto equilibrio delle regolazioni di contrasto e luminosità. L'audio italiano rimasterizzato per l'occasione in Dolby Digital 5.1 restituisce dialoghi molto chiari, puliti e ben focalizzati sul centrale. La riproduzione musicale paga, invece, il peso degli anni e non gode di particolare estensione in frequenza e dinamica.

La separazione è abbastanza buona e non fa gridare al miracolo, specie per quanto riguarda l'apporto dei canali surround, spesso relegati ad un ruolo di mero supporto. Sul fronte degli extra abbiamo una galleria di immagini sia statiche che in video, il cortometraggio animato "Laggiù nel Medio Evo", i giochi di Robin Hood e, infine, Canta con noi: "Urca-urca Tirulero".

Buena Vista Home Entertainment

THELMA & LOUISE

DRAMMATICO
Regia: Ridley Scott
Cast: Susan Sarandon, Geena Davis, Harvey Keitel, Brad Pitt, Michael Madsen
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 8
DVD 8

Thelma (G. Davis) e Louise (S. Sarandon), due amiche segnate dalle violenze fisiche e morali dei loro uomini-padroni, intravedono in una gita di montagna la possibilità di evadere dall'opprimente routine.
Purtroppo l'aggressione sessuale di un arrogante americano medio del Sud provoca una reazione che solo in un primo momento appare spropositata. Costrette a fuggire dalle forze di polizia, Thelma e Louise individuano nel revolver l'unico mezzo in grado di riequilibrare un "machismo" di così basso profilo: e la pistola diventa nelle loro mani il lucente e poderoso simbolo fallico che sospingerà la loro Thunderbird verso la liberazione. Difficile trovare nella cinematografia una rappresentazione altrettanto negativa e purtroppo realistica della figura maschile...
Il video presenta un'immagine ben definita e nel complesso nitida, nonostante la rimasterizzazione non abbia eliminato la grana presente sulla pellicola, particolarmente percettibile nelle scene all'interno. Nelle sequenze più luminose, invece, la situazione cambia completamente: l'immagine diventa assolutamente tridimensionale e molto dettagliata. In entrambi i casi, invece, la resa cromatica è molto controllata e poco satura, mentre il rapporto tra contrasto e luminosità appare bilanciato. L'audio Dolby Digital 5.1 è frutto di un attento lavoro di rimasterizzazione che ha conferito alla traccia un'ottima separazione sul fronte principale, dialoghi chiari es in primo piano ed un impatto in gamma bassa notevole. L'impiego dei canali surround è sempre opportuno e volto a ricreare una scena sonora coinvolgente, senza rinunciare a qualche spettacolare effetto panning laterale e fronte retro. I contenuti speciali sono numerosi: il commento audio del regista (purtroppo senza sottotitoli in italiano), il commento audio di S. Sarandon e G. Davis, un documentario di un'ora, 8 scene inedite, il finale alternativo, un video musicale, una galleria di immagini ed altro ancora.

MGM Home Entertainment

TURNÉ

COMMEDIA
Regia: Gabriele Salvatores
Cast: Diego Abatantuono, Claudio Bisio Fabrizio Bentivoglio, Laura Morante
Video: 1.66:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 5.1
Prezzo: 16,99 Euro

FILM 7
DVD 7

Ancora una pellicola diretta dal validissimo Gabriele Salvatores e interpretata da un cast efficace e provato. Tra amico e... amico non mettere il dito. Dario (D. Abatantuono) e Federico (F. Bentivoglio) sono amici di vecchia data ed ambedue, anche se in modo diverso, stanno percorrendo la strada tortuosa della carriera teatrale. Decenni di assoluta fiducia reciproca sono messi in crisi dalla presenza di Vittoria (L. Morante), la donna di Federico, che segretamente ha una relazione con Dario. La "turné" dovrebbe, nella mente di Dario, costituire un momento di tregua; ma Vittoria c'è e... la disfatta si annuncia. La qualità video del DVD risente della presenza di una percettibile grana sull'immagine, che conserva comunque una buona definizione ed una nitidezza generale sufficiente. La resa cromatica è brillante ma leggermente satura, mentre il rapporto tra contrasto e luminosità appare ben equilibrato. Nelle scene più scure si nota una certa difficoltà nella riproduzione degli sfondi e dei neri, che perdono compattezza, evidenziando qualche pixel fuori posto. In alcuni frangenti, poi, salta all'occhio un rumore video che si rende particolarmente fastidioso sugli sfondi di colore uniforme.
L'audio Dolby Digital 5.1 è stato rimasterizzato con l'obiettivo palese di ampliare la scena sonora. I dialoghi sono decisamente chiari, ma il canale centrale la fa da padrone anche durante la riproduzione dei brani musicali, nonostante il riverbero sui canali posteriori. Questi sono chiamati in causa anche attraverso discreti ma curati effetti panning, mentre il canale LFE non viene sollecitato più di tanto durante il film. Per il resto, la traccia fa il suo dovere, senza troppa spettacolarità, perfettamente in linea con il carattere della pellicola. Per quanto riguarda i contenuti speciali, questa edizione non si discosta dalla media delle edizioni "normali", proponendo unicamente il trailer cinematografico e le bio-filmografie di attori e regista.

Cecchi Gori Home Video

VELLUTO BLU

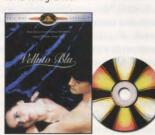
DRAMMATICO

Regia:	David Lynch
Cast:	Kyle McLachlan, Laura Dern Isabella Rossellini, Tennis Hopper,
Video:	2.35:1 anamorfico
Audio:	Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo:	25,77 Euro

FILM	7
DVD	8

Il giovane Jeffrey denuncia alla polizia di aver trovato un orecchio nel prato vicino a casa; insieme a Sandy, la figlia del tenente per la quale ha preso una cotta, si immischia un po' troppo di faccende che non lo riguardano. Finisce per trovarsi nel letto di Dorothy, cantante di night ricattata dal perfido Frank, e poi viene preso in ostaggio dagli scagnozzi del gangster. Lynch lavora con intelligenza sugli stereotipi del genere per sovvertirli dall'interno; il tutto all'insegna della sgradevolezza premeditata e di una narrazione che scivola progressivamente verso l'incubo. Il risultato è una visione sulla perdita dell'innocenza, in cui bene e male non si distinguono. Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master davvero eccellente e tranquillamente in grado di rivaleggiare con le pellicole più recenti in termini di definizione e dettaglio, specie in primo piano. Nelle scene all'aperto la resa è assolutamente stupefacente in termini di nitidezza, colori e tridimensionalità/profondità delle immagini.

Le scene più scure denotano un po' di rumore video, ma assolutamente niente di particolarmente fastidioso e tale da pregiudicare la visione.

La resa cromatica è accesa, brillante e fedele all'originale cinematografico. Chiude, infine, un quadro generale molto positivo il perfetto equilibrio delle regolazioni di contrasto e luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è stato rimasterizzato per l'occasione e gode di una buona separazione e di un'estesa risposta in frequenza. I dialoghi sono, invece piuttosto chiusi e non sempre pulitissimi e con un leggero fruscio di fondo. I canali surround intervengono precisamente nel ricreare al meglio l'ambientazione sonora. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo il documentario "Mysteries of Love" suddiviso in 8 capitoli di 1 ora e 10, 10 minuti di scene inedite, un estratto dalla trasmissione "Siskel & Ebert", il trailer cinematografico, 2 spot TV e una galleria fotografica.

MGM Home Video

CUORI IN ATLANTIDE

DRAMMATICO

Regia:	Charles Shyer
Cast:	Anthony Hopkins, Anton Yelchin, Hope Davis, Mika Boorem, David Morse, Will Rothhaar
Video:	2.35:1 anamorfico
Audio:	Italiano, Inglese, Francese Dolby Digital 5.1
Prezzo:	23,99 Euro
FILM	6
DVD	8

Viaggio a ritroso nel tempo per il fotografo Robert Garfield, che torna nella città dov'è nato in occasione dei funerali del suo amico d'infanzia Sully. Ritrova la vecchia casa dove viveva con la madre dopo la morte prematura del padre. E ricorda la sua breve ed intensa amicizia con un anziano e misterioso signore, Ted Brautigan, inquilino di passaggio nella stessa casa. Allora undicenne, strabiliato e sbalordito dagli strani poteri di Ted, Bobby resta incantato da quell'uomo che gli suggerisce straordinarie letture e gli parla come un adulto, emancipandolo dal peso della mancanza del padre. Questa amicizia e tutti gli eventi legati a quell'anno particolare, segnano indelebilmente la vita di Bobby. Saranno molte le occasioni in cui dovrà far mostra di tutto il suo coraggio scoprendo l'esistenza di una realtà oscura e difficile che non immaginava neppure. Il film è tratto dall'omonimo romanzo di Stephen King.

Il video è caratterizzato dall'utilizzo di un master molto recente ed in grado di assicurare per tutta la durata della pellicola un'immagine sempre pulita e piuttosto dettagliata. La definizione è elevata, così come la nitidezza messa in difficoltà solo in alcune sporadiche scene più buie, in cui affiora una leggera grana di fondo. La resa nelle ambientazioni all'aperto è assolutamente stupefacente, grazie a colori sempre brillanti, caldi e poco saturi e ad un dettaglio sopra la media. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 non è dotato di grandi effetti, ma è sicuramente consono al genere di film con un fronte principale di ampio respiro e che si fa carico della maggior parte del lavoro riproducendo le musiche e i dialoghi sempre chiari e puliti. Ottima l'estensione in frequenza della scena sonora.

Sul fronte degli extra troviamo il commento del regista per tutta la durata del film, purtroppo non sottotitolato, un'intervista dello stesso regista ad Anthony Hopkins di 30 minuti (sottotitolata in italiano), una galleria fotografica ed il trailer cinematografico.

Warner Bros Home Video

ATTRAZIONE FATALE

THRILLER
Regia: Adrian Lyne
Cast: Michael Douglas, Glenn Close, Anne Archer
Video: 1.78:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 2.0 Surround, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,50 Euro

FILM 7
DVD 8

Quasi una legge del contrappasso quella subita in "Attrazione fatale" da Michael Douglas, in passato più di una volta salito agli onori delle cronache per la sua esuberanza sessuale e qui preda sacrificale delle voglie di una Glenn Close decisa a tutto pur di possederlo. È la storia della travolgente passione cui si lascia andare l'ignaro avvocato Dan, salvo poi cercare di sottrarsi al suo immediato esaurirsi, con una donna in carriera che non lo lascia più in pace: tenta il suicidio-ricatto, lo tempesta di telefonate, irrompe fragorosamente nella sua vita privata con inaudita violenza. Il tutto si evolve in un incubo terribile fino al grand-guignolesco finale... Sguardo cupo dolcemente minaccioso, volto tragico e riccioli della Medusa, Glenn Close dà vita ad un personaggio insolito nella sua filmografia, donna fatale nella modernità ma pur tuttavia prodotto di una ispirazione moralistica e repressiva. Adrian Lyne è un regista furbo oltre che dotato di una buona tecnica derivata dalla sua attività pubblicitaria; non è nuovo a film controversi ("9 settimane e 1/2", "Proposta indecente") che hanno sollevato scandalo e interesse morboso tra i media.

Questa Edizione Speciale da collezione propone tra l'altro il finale alternativo in un primo tempo voluto dal regista, fedele ad una inequivocabile morale puritana, e bocciato dagli spettatori intervenuti alla "sneak preview", e del quale taccio per lasciarne a voi la scoperta. Gli altri extra che giustificano la "Special Edition" sono "Fatale per sempre": ricordando il film, attrazioni sociali e visive, prove di scena, commento del regista e il trailer.

- Errore di montaggio: Glen Close a letto, inquadratura di profilo, le lenzuola abbassate lasciano vedere il seno. La scena si sposta ad un'inquadratura frontale e le lenzuola le arrivano all'altezza del collo. Nuova inquadratura di profilo e, di nuovo, è parzialmente scoperta.
- Nella scena nella biblioteca, un impiegato apre una porta a vetri che riflette il cast di scena.

Paramount Home Entertainment

IL COLORE DELLA NOTTE

THRILLER
Regia: Richard Rush
Cast: Bruce Willis, Jane March, Ruben Blades, Lesley Ann Warre
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano 5.1, Inglese Dolby Digital 2.0 Surround
Prezzo: 14,99 Euro

FILM 5
DVD 6

Vita quanto mai dura per il Dott. Bill Capa, intraprendente psichiatra che si vede uccidere quasi sotto gli occhi uno dei suoi migliori amici. Per sua sfortuna incrocia Rose, una donna sensuale e misteriosa destinata a trascinarlo in un tunnel di passione. Come se non bastasse, la stessa polizia, comincia a nutrire dubbi sulla sua innocenza... Ambizioso e sconclusionato giallo erotico, morbosamente basato su un copione che è eufemistico definire groviera, tanto è pieno di buchi. Le atmosfere rubate a Hitchcock sono aria fritta, come la paura fasulla dipinta sui volti degli inespressivi protagonisti, Bruce Willis e la bellissima Jane March.

Il video, denota, sin dalle prime scene, l'utilizzo di un master non al meglio delle condizioni, afflitto da rumore video, grana e da una conseguente bassa definizione e una nitidezza non all'altezza. Solo nelle scene all'aperto la situazione si riprende un po', anche se la resa complessiva non può soddisfarci. La resa cromatica è spenta e satura e non permette di distinguere al meglio i contorni. Buon l'equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1, rimasterizzato per l'occasione, non offre una grande resa e ci ricorda più l'effetto coinvolgente di una traccia Pro-Logic, piuttosto che quella di una a canali discreti.

I dialoghi entrano in più di una circostanza in distorsione, ma sono comunque piuttosto chiari e la colonna sonora non risulta particolarmente dinamica ed estesa in frequenza. La traccia originale inglese è in semplice Dolby Surround. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo la "solita" trama, il trailer e le biografie/filmografie di cast e troupe.

Cecchi Gori Home Video

ASSATANATA

DEMENZIALE

Regia: Dennis Dugan **Cast:** Jason Biggs, Amanda Peet, Steve Zahn, Jack Black **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.1

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

Quante volte avrete pensato: "che pizza quella!", riferito alla ragazza di un vostro amico, e quante volte avreste voluto cancellarla definitivamente dalla sua vita per recuperare il rapporto che avevate con lui prima che "quella" si mettesse in mezzo. Eh sì... credo che sia successo un po' a tutti. Questa è stata l'idea che ha folgorato Alan Nelken e Greg De Paul proprio durante il party di fidanzamento di un loro amico, e dalla quale hanno ricavato "Assatanata". Darren, Wayne e J.D. sono amici da sempre ed hanno una passione viscerale per Neil Diamond, tanto da formare un gruppo in suo onore: i "Diamonds in the Rough". Come sempre, capita il giorno in cui la vita di uno di loro subisce una svolta: Darren conosce Judith, una brillante psicologa, peraltro bellissima, e ne resta folgorato...Il DVD si presenta con un video di ottima qualità in termini di definizione, pulizia e con colori sempre brillanti e poco saturi. L'audio DD 5.1 è ben separato e dinamico. Per quanto riguarda gli extra abbiamo il commento del regista, un dietro le quinte e il trailer.

FILM 5
DVD 8

FRATELLI NELLA NOTTE

AZIONE

Regia: Ted Kotcheff **Cast:** Gene Hackman, Fred Ward, Robert Stack, Patrick Swayze **Video:** 1.78:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Francese, Spagnolo, Tedesco Dolby Surround, Inglese Dolby Digital 5.1

Paramount Home Entertainment
Prezzo: 25,49 Euro

Il regista canadese Ted Kotcheff, dopo il successo riscosso dal suo "Rambo", torna ad occuparsi della guerra del Vietnam con un film di stampo decisamente patriottico, in cui l'ex colonnello Rhodes, interpretato dal bravo Gene Hackman è, da oltre dieci anni, alla ricerca del figlio, prigioniero dimenticato dagli Stati Uniti in campo nel Laos. Tutti i tentativi di passare per i canali ufficiali falliscono miseramente e a Rhodes non rimane altro che organizzare una missione di salvataggio progettata nei minimi particolari, con il sostegno di un gruppo di coraggiosi veterani amici del figlio e di un miliardario finanziatore, anch'egli alla ricerca del proprio caro...
Buono il video, mentre l'audio italiano, in Dolby Surround, è di poche pretese.
Il disco, stranamente, non contiene extra d'alcun genere, mentre sono disponibili sottotitoli in grande quantità.

FILM 6
DVD 6

MEAN MACHINE

DRAMMATICO

Regia: Barry Skolnick **Cast:** Vinnie Jones, Jason Statham **Video:** 1.78:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Americano Dolby Digital 5.1

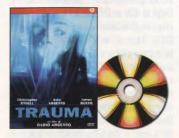
Paramount Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

"Quella Sporca Ultima Meta", con Burt Reynolds, è stato una sorta di cult-movie sul football americano, argomento che da un lato lo ha chiuso in una nicchia di pellicole che hanno resistito al tempo, dall'altro non gli ha consentito di avere un enorme impatto sulle masse, poco avvezze a questo sport tipicamente "made in USA". "Mean Machine" è stato fortemente voluto dal produttore Matthew Vaughn ("Lock and Stock") come un remake di quella pellicola, ma ambientato nel mondo del calcio, così da renderlo più appetibile al pubblico europeo. Danny Meehan è un calciatore in caduta libera: ex star, ex capitano della nazionale, ma soprattutto corrotto! Danny ha infatti venduto il risultato della partita Inghilterra-Germania, causando un rigore che ha portato in vantaggio i teutonici. Da allora le cose sono peggiorate, tanto che ora Danny è in carcere per aggressione, ed anche qui non sono rose e fiori... Ottimi sia il video che l'audio. Non sono purtroppo presenti contenuti speciali.

FILM 6
DVD 8

TRAUMA

DRAMMATICO

Regia: Dario Argento **Cast:** Christopher Rydell, Asia Argento, Laura Johnson, James Russo **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1

Cecchi Gori Home Video
Prezzo: 14,99 Euro

Il "maestro del brivido" dirige per la prima volta la giovane figlia Asia, nel ruolo dell'anoressica e tossicodipendente Aura. A Minneapolis, un maniaco assassino si diverte a far collezione di teste e Aura, salvata dal suicidio da un passante, aiuta la polizia a scoprire l'identità del malvagio omicida e le motivazioni che lo hanno portato a compiere tali nefandezze.
La qualità del trasferimento video si attesta su ottimi livelli: notevole la fluidità delle immagini e l'accuratezza del dettaglio, specie nei secondi piani. Perfettamente equilibrati luminosità e contrasto, che garantiscono neri molto profondi. L'unica traccia audio presente è quella in lingua italiana: il Dolby Stereo originale è stato tramutato in una buona versione multicanale. I contenuti speciali prevedono il trailer cinematografico, la trama completa e le biografie e filmografie del regista e degli attori principali.

FILM 5
DVD 7

Il telecomando dispone di codici pre memorizzati per le apparecchiature di numerosi marchi diversi e può anche imparare quelli di altre unità IR.
La pulsantiera è retroilluminata in rosso.

ONKYO TX-SR 600

SCHEDA TECNICA

TIPO
Sintoamplificatore Home Theater

DIMENSIONI (LxAxP)
435 x 175 x 432 mm

PESO
12,1 Kg

DECODER
DTS, DTS-ES, DTS Neo:6, Dolby Digital, Dolby Digital EX, Dolby Pro Logic II

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Potenza di uscita 6x80W su 8 Ohm

DISTRIBUTORE
Eurosound
Tel. 02/2619841 - www.eurosound.it

PREZZO
759 Euro

Da qualche anno a questa parte, l'incremento del numero dei canali su cui viene distribuito il segnale audio/video è una tra le tendenze più seguite in campo Home Theater. Soprattutto nell'alto di gamma, per il quale funge anche da fattore primario di differenziazione, immediatamente riconoscibile, nei confronti dei modelli più a buon mercato. Giunti ormai ad un punto molto vicino alla saturazione per quel che riguarda decodifiche, tecniche di ricostruzione dell'audio surround, certificazioni e via dicendo, la disponibilità di un maggior numero di canali può effettivamente rappresentare un fattore di differenziazione importante nei confronti della produzione precedente o di quella proposta dalla concorrenza. Il modello in esame ha una sezione finale da 80 watt RMS per canale su 8 ohm, più che sufficiente per l'impiego in un ambiente di dimensioni normali o anche alquanto più generose della norma.
Malgrado l'ampia dotazione del sintoamplificatore, anche l'utilizzatore poco esperto si troverà a proprio agio, data la relativa semplicità del frontale. I comandi più importanti si riconoscono senza incertezze, grazie anche alla loro accurata organizzazione. Sulla parte inferiore del pannello, caratterizzato da una gradita finitura argentata, sono dislocati i pulsanti relativi alla selezione degli ingressi, ben differenziati tra sorgenti "solo" audio e A/V. A lato è posizionato l'immancabile gruppo di prese per il collegamento volante di una sorgente, che comprende anche un ingresso digitale ottico. Più sopra, troviamo il gruppo di pulsanti destinato al controllo del sintonizzatore RDS, in grado di memorizzare fino a 40 emittenti. Sulla stessa linea ci sono i pulsanti relativi alla modalità d'ascolto: "Direct" elimina le circuitazioni accessorie dal percorso del segnale, mentre l'accesso alle funzioni di decodifica e a quelle DSP avviene mediante pulsanti separati. I controlli di tono sembrano mancare all'appello: in realtà sono disponibili alla pressione del pulsante "Audio adjust", che assieme a quelli di attivazione e navigazione nel menu di preset, e a quelli per la selezione tra due coppie di altoparlanti sui canali principali, completa la dotazione del frontale.
In conformità al numero dei canali sui cui si articola il TX SR 600, sono presenti i decoder Dolby Digital EX e DTS ES, sia discreto che matriciale. Non mancano il DTS "Neo:6" e il Dolby Pro Logic II, a completare una dotazione che sotto questo profilo è tra le più complete per quanto riguarda il segmento medio. Il DSP interno offre le modalità surround Orchestra, Studio Mix, Unplugged, TV Logic e All Channel Stereo.
Il telecomando è degno di modelli di calibro superiore: può control-

Il pannello posteriore mette a disposizione un numero di ingressi e uscite non ridondante ma all'altezza delle esigenze tipiche degli utilizzatori che si rivolgono a elettroniche di classe simile.

lare tutti i componenti dell'impianto, sia apprendendo i relativi codici di comando, sia attraverso quelli pre memorizzati per un gran numero di marchi diversi. Dotato di pulsantiera retroilluminata, può anche impartire sequenze di comandi, le cosiddette macro.
Il pannello posteriore dispone di ingressi per una sorgente e un registratore audio. Ci sono poi gli ingressi per due sorgenti video (le vostre console, ad esempio), un registratore e un DVD, anche del tipo dotato di uscite 5.1 canali. Tutti gli ingressi A/V sono dotati di presa S-Video, oltre alla tradizionale composita. Non mancano due ingressi component e un'identica uscita monitor. Il fronte digitale annovera due ingressi digitali ottici e un coassiale, assieme a un'uscita ottica. Completano la dotazione del retro le uscite di potenza, tutte su morsetti a vite, tranne quelle relative alla coppia B dei canali principali.
Nell'impiego in stereofonia, l'Onkyo TX SR 600 mette in luce doti di erogazione rilevanti, all'altezza del pilotaggio di sistemi di altoparlanti anche piuttosto complessi. La timbrica equilibrata, seppur improntata ad una certa pienezza, caratterizza ulteriormente la sonorità del sintoamplificatore, senz'altro all'altezza dell'impiego anche con programmi musicali. L'utilizzazione di un parco diffusori al gran completo, evidenzia la capacità della sezione finale di affrontare il compito più gravoso senza porre in evidenza sintomi di fiato corto. La presenza del sesto canale conferisce, effettivamente, una profondità maggiore all'emissione retrostante il punto d'ascolto, con una migliore continuità nei passaggi da un estremo all'altro del fronte sonoro. L'apporto delle decodifiche Pro Logic II e DTS Neo:6 è molto efficace e consente di trarre un surround convincente anche da semplici registrazioni stereofoniche. Nell'impiego degli ingressi digitali si notano capacità di dettaglio e separazione superiori alla media del segmento, con una resa del particolare tempestiva e un'accuratezza convincente, in buona misura maggiore alle aspettative. Si tratta, in definitiva, di un'elettronica che persuade anche sotto il profilo sonoro, in grado di erogare potenze sostanziose sempre mantenendo un'apprezzabile qualità timbrica.
Per quanto sia differenziato dal resto delle elettroniche di pari segmento, in primo luogo per la presenza dei decodificatori Dolby Digital EX e DTS 6.1 e, naturalmente, per la disponibilità di 6 canali amplificati a banda intera, il TX SR 600 denota il gap maggiore sotto il profilo realizzativo. Mai fino ad oggi ci si era imbattuti in un sintoamplificatore di tali completezza e potenza contraddistinto da una realizzazione tanto semplice e lineare. Tutto ciò, abbinato alla presenza di una sezione digitale particolarmente efficiente in fase di conversione D/A, a una sezione finale in grado di erogare correnti e potenze sostanziose, e ad una flessibilità di impiego ai massimi livelli per elettroniche di prezzo simile, determina un profilo particolarmente valido, senz'altro degno di un giudizio più che lusinghiero.

PRO
+ Elevata ingegnerizzazione
+ Prestazioni sezione digitale
+ Ampio parco decodifiche

CONTRO
- Assenza ingressi/uscite multicanali

PRESTAZIONI 8 SU 10

QUALITÀ/PREZZO 8 SU 10

YAMAHA RX-V630RDS

Il telecomando è in grado di controllare anche apparecchiature di altri costruttori, tramite codici pre memorizzati.

SCHEDA TECNICA

TIPO
Sintoamplificatore Home Theater

DIMENSIONI (LxAxP)
435 x 161 x 390 mm

PESO
11,5 kg

DECODER
DTS, DTS-ES, Dolby Digital, Dolby Digital EX, Dolby Pro Logic II

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Potenza di uscita 6x75W su 8 Ohm

DISTRIBUTORE
Italaudio
Tel. 0331/548416 - www.yamahahifi.it

PREZZO
720 Euro

Yamaha è stato uno tra i primissimi produttori a credere nell'audio multicanale, confermandosi, nel corso degli anni, uno tra i leader indiscussi del settore, un po' per le prerogative sonore delle sue elettroniche adatte allo scopo, ma, soprattutto, per le superiori prerogative funzionali dei DSP utilizzati, sempre realizzati in proprio ed in grado di riproporre le proprietà acustiche e di riverberazione di luoghi realmente esistenti. Inoltre, le sue elettroniche hanno sempre fatto parte un po' di una categoria a sé, date le loro caratteristiche tecniche e funzionali più avanzate rispetto alla produzione di classe simile. Con l'esordio dell'RXV 630, il costruttore orientale apre all'impiego del Pro Logic II e alla decodifica e riproduzione delle tracce "6.1", coerentemente con le indicazioni emerse negli ultimi mesi, che hanno determinato l'inclusione di tali sistemi di decodifica nella serie di quelli irrinunciabili. Proprio quest'ultimo è un fenomeno che ha avuto i suoi inizi nell'alto di gamma, ed è andato propagandosi rapidamente nei segmenti che includono i modelli di maggior diffusione. Ha iniziato l'Onkyo TX SR 600 (sempre in prova su questo numero) e lo segue a ruota lo Yamaha, protagonista di queste pagine. Il canale aggiuntivo è il centrale posteriore, utilizzato nelle codifiche Dolby Digital EX e DTS ES. La finitura champagne del frontale conferisce un aspetto gradevole al sintoamplificatore, cui contribuisce anche l'ordinata organizzazione dei comandi. A fianco della manopola del volume, sulla sezione superiore del pannello, è posizionata la coppia di pulsanti di grandi dimensioni adibita alla selezione degli ingressi. Altri due sono destinati all'attivazione del gruppo di ingressi 6.1 e alla scelta della modalità di ingresso.
La parte centrale del frontale è dominata dall'ampio display, come al solito molto ricco di informazioni, a fianco del quale sono posizionati i pulsanti destinati al controllo del sintonizzatore, in grado di memorizzare fino a 40 emittenti suddivise in cinque gruppi, e delle funzioni relative alla ricezione RDS.
La parte inferiore del frontale è quella di maggior densità e ospita innanzitutto il gruppo di ingressi per la connessione volante di una sorgente audio-video, che comprende anche una presa digitale ottica e un S-Video. Più in là ci sono i controlli di tono, affiancati da due controlli a bilan-

Il pannello posteriore mostra la presenza di due ingressi e un'uscita video componenti.

ciere. Il primo è destinato alla sintonia, in alternativa alla navigazione tra le emittenti memorizzate; il secondo alla selezione tra le decodifiche multicanali e i preset DSP, per un totale di 14.

I primi cinque: Rock concert, Concert hall, Jazz club, Disco e Stereo 6 canali sono specifici per l'ascolto di programmi audio. Spectacle, Sci-fi, Adventure, General e Enhanced, con il quale si esaltano le caratteristiche delle codifiche Dolby e DTS, sono destinati all'impiego nella visione di film. I rimanenti, Game, Concert video, TV/sports e Mono movie trovano impiego con i programmi audio-video. Il pannello posteriore dispone di tre ingressi digitali ottici e di uno coassiale. Sul fronte analogico ci sono ingressi per una sorgente e un registratore audio, più quelli per altre due sorgenti e altrettanti registratori audio/video. Gli ingressi A/V dispongono tutti di presa S-Video, e non mancano due ingressi e un'uscita component. Sono a disposizione, inoltre, il gruppo di ingressi 6.1 canali e anche le uscite che permettono il pilotaggio di finali esterni su tutti i canali. Il telecomando, oltre a consentire l'accesso a tutte le funzioni del sintoampli, può controllare una serie molto ampia di apparecchiature tramite codici pre programmati (la lista è riportata sul manuale).

Con l'impiego di programmi audio/video, il sintoamplificatore ha messo in luce ottime doti per quanto riguarda la decodifica dei segnali multicanale, anche e soprattutto quando abbinata all'azione del DSP, consentendo un ulteriore ampliamento del fronte sonoro e un coinvolgimento particolare utilizzando per esempio l'elaborazione "Game" con le console. La presenza del sesto canale conferisce in effetti doti di maggiore continuità spaziale al fronte posteriore, specie in ambienti grandi, per quanto il suo impiego non rappresenti una fonte di mutamento sostanziale ai fini di quanto percepito dall'ascoltatore, soprattutto in termini qualitativi.

Un sintoampli Home Theater che offre tutto il necessario, e anche di più. È da ritenere, infatti, che nell'ambito dei segmenti intermedi un'espansione del numero dei canali dal canonico 5.1 non sia esattamente un'esigenza di vita o di morte, per quanto la presenza del canale posteriore centrale amplificato a potenza piena, e del decodificatore 6.1 a matrice oppure discreto possa rallegrare i patiti dell'ultima novità a qualsiasi costo. Viceversa, chi già sta incorrendo in qualche problema nell'installazione del suo sistema di altoparlanti 5.1 potrebbe osservare con qualche fastidio la necessità di aggiornare ulteriormente il suo parco diffusori, con ulteriori spese e difficoltà. Questa d'altronde è l'evoluzione del mercato, e la nuova serie di sintoampli Yamaha non poteva esimersi dall'andare incontro alle tendenze. Per il resto siamo nell'ambito della media del segmento, eccezion fatta per il numero di preset DSP, disponibili in numero molto maggiore del consueto, e oltretutto basati sulle doti di efficacia e potenza di calcolo tipiche dei DSP di produzione Yamaha.

PRO

+ Completezza sezione DSP e decodifica
+ Ingressi e uscite video componenti

CONTRO

- Qualità sonora migliorabile specie nell'impiego degli ingressi analogici
- Uscite di potenza troppo vicine le une alle altre

CHARIO PICCOLO

Il pannello di comando del subwoofer ha connessioni di ingresso e controlli standard. Buona la potenza rilevata.

SCHEDA TECNICA

TIPO
Sistema di altoparlanti surround

DISTRIBUTORE
Chario
Tel. 039/9275370 - www.chario.it

PREZZO
1.395 Euro

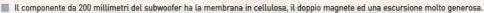
Abbiamo avuto modo di evidenziare molte volte che sistemi come questo, compatti, facili da usare ed appetibili per il prezzo, costituiscono il segmento probabilmente più delicato di tutta la produzione orientata all'Home Entertainment. Il gradino più basso, mai come in questo caso, si rivela strategicamente fondamentale per l'assemblaggio del primo sistema HT casalingo, capace, se ben progettato, di coinvolgere tutta la famiglia e di portarla per mano ad apprezzare l'enorme balzo in avanti compiuto. Passare da un televisore di buone dimensioni interfacciato con una console o un DVD ad un sistema di sonorizzazione semplice ma completo mette in mostra drammaticamente i limiti della stereofonia che impiega gli altoparlanti in dotazione, prima a livello timbrico, fino alla ridefinizione totale, coinvolgente e drammatica della completa scena sonora. Sbagliare sistema "minimo" scegliendo diffusori eccessivamente economici si dimostra sempre un catastrofico errore, capace di generare la stessa sensazione di fastidio acustico che possiamo provare in un ristorante eccessivamente rumoroso, in un locale ampio ed affollato o semplicemente simile all'ascolto di una radiolina al limite massimo del suo volume.

La costruzione del piccolo sistema Chario è impeccabile, specie nei cabinet, anche se semplice e ridotta all'osso. Ottimo il filo di pannello, che non lascia sporgenze attorno ai trasduttori bene incassati e fissati. La morsettiera posteriore è realizzata con i soliti connettori metallici caratteristici della casa di Merate. Non sono il massimo in termini di praticità, ma evidentemente in un sistema piccolo non si possono pretendere quattro enormi connettori dorati, ponticellati e dall'accettazione universale come quelli della Millennium Grand da settanta milioni! Il filtro crossover è sistemato alle spalle dei connettori su un piccolo supporto di vetronite. Va notato come, anche in un sistema di livello non certo da ammiraglia, non si sia rinunciato a nessuna delle caratterizzazioni progettuali che costituiscono in un certo senso le linee guida del disegno Chario. Il trasduttore è ovviamente schermato sia per i satelliti che per il canale centrale. Il subwoofer è realizzato in medium density nobilitato sia esternamente che internamente e si distingue per la ridotta cubatura nonostante il generoso trasduttore da otto pollici. Bellissimo, anche se per niente visibile, il condotto di accordo.

La scheda elettronica di potenza è realizzata in un monoblocco che contiene sia lo stadio di trattamento e controllo del segnale che lo stadio di amplificazione vero e proprio, capace di oltre 100 W su una impedenza di 4 ohm.

Per questo sistema abbiamo eseguito due ascolti separati, in condizioni ambientali profondamente diverse. Il primo è stato eseguito in un piccolo ambiente appositamente realizzato attorno al sistema Piccolo Chario, con maxischermo, tritubo e PS2, mentre il secondo ascolto è stato eseguito nella consueta saletta di ascolto/visione della TechniPress.

La reazione del sistema è stata leggermente diversa, ma la diver-

Il componente da 200 millimetri del subwoofer ha la membrana in cellulosa, il doppio magnete ed una escursione molto generosa.

sità, come era lecito aspettarsi, non ha riguardato tanto le caratteristiche peculiari del sistema diffusore quanto la dimensione ricreata e la timbrica nella sola area delle medio-alte. In entrambe le salette la scena è venuta fuori immediatamente, accattivante, tale insomma da predisporre immediatamente nelle migliori condizioni di ascolto. Sia il satellite che il canale centrale non fanno miracoli in gamma profonda, ma fanno bene il lavoro per cui sono stati pensati e non fanno una piega nemmeno se si alza il livello a potenze esagerate. La scena rimane incollata al proprio posto, e la dimensione della profondità subisce qualche leggera alterazione soltanto quando si comincia a navigare allegramente a cavallo dei 100 watt, con un livello di coinvolgimento del solito film d'azione o dei giochi 5.1 incredibile per un sistema di queste dimensioni. Diventa aggressivo e "grande" pure il subwoofer, che è stato settato per una frequenza di taglio di circa 60 Hz con la fase che nell'ambiente di dimensioni maggiori, quello TechniPress, va rigorosamente invertita. La gamma media appare corretta, ben lineare, con le voci che vengono fuori senza sforzo, chiare, ben definite e focalizzate. Gli scoppi di suono, le deflagrazioni e quant'altro di impulsivo possiamo incontrare tra i bit trovano sempre Piccolo pronto a spostare (anche violentemente) le proprie membrane senza fare una virgola. A questo punto un consiglio è d'obbligo: non giudicatelo dalle dimensioni!

Il piccolo midwoofer ha mostrato ottime performance di tenuta e linearità. Notare la schermatura e l'eleganza del cestello.

PRO

+ Ingombro estremamente contenuto
+ Dinamica insospettabile
+ Ottima prestazione musicale
+ Rapporto prezzo/prestazioni eccellente

CONTRO

- I connettori posteriori, non molto pratici

PRESTAZIONI 9 SU 10

QUALITÀ/PREZZO 9 SU 10

SONY SA-VE 835 ED

SCHEDA TECNICA

TIPO	Sistema altoparlanti surround
DISTRIBUTORE	Sony Italia Tel. 02/618381 - www.sony.it
PREZZO	945 Euro

Il piccolo satellite omnibus possiede un cabinet in alluminio e due midwoofer da 52mm caricati in reflex. Sono capaci di gestire potenze molto elevate.

Eccoci di fronte ad un secondo microsistema di altoparlanti della Sony per la riproduzione *entry level* del sonoro del cinema in casa. Ci aspettiamo in verità molto da questo marchio, che ha raggiunto prestazioni davvero soddisfacenti col sistema Pascal soltanto tre anni fa. Pascal, infatti, si è distinto per linearità della risposta, buona dinamica e corretto equilibrio timbrico.

Un piccolo sistema di altoparlanti, un po' di cavo rosso e nero di spessore ridotto, qualche connessione dietro l'amplificatore A/V, dieci minuti per il posizionamento rapido dei diffusorini... ed ecco che il televisore di casa, dalla scena piatta e dall'audio limitato dalle dimensioni degli altoparlantini, assurge al ruolo di minicinema casalingo, tanto per mostrare alla diffidente mamma o consorte la differenza e la superiorità schiacciante delle nuove tecnologie.

Il vostro gioco preferito o il film preso a nolo, diventano di colpo più belli da vedere, con una partecipazione molto maggiore ed una ricchezza di particolari completamente nuova. Probabilmente è questo lo scenario ove si inseriscono i minisistemi come quello della Sony che testiamo questo mese e che rappresentano la porta di ingresso nella visione assistita dall'audio multicanale.

La realizzazione della Sony è improntata alla massima cura sui trasduttori con un montaggio versatile, pratico ma comunque efficace. Come sempre più spesso avviene, non soltanto nei sistemi di dimensioni ridotte il diffusore vero e proprio è uno solo e viene impiegato "in modalità omnibus", ossia come canale frontale, come canale centrale e come canale surround. Ovvio che in questo si tenda a sfruttare una configurazione simmetrica con due woofer ed un tweeter per avere il centrale ben posizionabile semplicemente coricando sul televisore un diffusore identico a quello frontale o surround. Come in questo caso si fa ricorso a due altoparlanti di dimensioni molto contenute ed a un tweeter con magnete al neodimio e dimensioni ancora ridotte. La Sony ha pensato bene di realizzare un guscio metallico con i due midwoofer vicinissimi ed il tweeter sistemato in posizione leggermente avanzata in modo da avere la distanza tra i centri di emissione dei due woofer quanto più ridotta possibile. L'accordo reflex frontale posto ai due lati del tweeter permette inoltre una discreta riproduzione delle frequenze medio-basse. Il subwoofer è di foggia inusuale: sembra un personal computer con uno sviluppo verticale discreto ed un pannello frontale largo esattamente quanto il woofer (poco più di venti centimetri). L'accordo è reflex, ma la flangia frontale lascia una stretta porzione centrale all'emissione del woofer, per di più con un pannellino posto a forma di rifasatore proprio avanti la fessura che permette l'emissione del woofer e del condotto verso l'esterno.

La manopola del volume è posta sul pannello superiore, mentre gli interruttori per la fase e l'accensione sono posti sul pannello posteriore.

Le staffe sono avvitate al retro del cabinet e sono diversificate per la destinazione d'uso di centrale, frontale o surround.

Il sistema Sony si assembla e si posiziona in dieci minuti, salvo perdere una frazione di tempo in più per rimuovere la staffa di montaggio, infilare i cavi e richiudere il tutto. Televisore di dimensioni medio/grandi, la vostra console, un buon amplificatore A/V e qualche attimo di smarrimento di fronte alla gestione degli ingressi e delle uscite ed il gioco è fatto, col canale centrale che riesce ad essere posizionato correttamente sopra il televisore. La caratteristica principale del sistema Sony è certamente la discrezione, con una resa sostanzialmente e sorprendentemente neutra, compassata, quasi inglese. È strano parlare di microdiffusori come se si trattasse di un test con sistemi di livello elevato, ma vi assicuro che questa è la prima sensazione che appuntiamo sul block notes dopo una decina di minuti di ascolto.

La messa in moto del subwoofer, la sua regolazione e messa a punto risolvono le carenze sismiche. La resa è sorprendente, con un livello sonoro disponibile inusitato per delle scatolette di alluminio, col subwoofer che, seppur non estesissimo in basso, fa il suo lavoro con decisione. Lo spunto, lo scoppio di musica nei passaggi ad alto coinvolgimento, sono corretti con livelli indistorti di buon livello ed una timbrica che non risente eccessivamente della pressione emessa. La gamma vocale è perfetta, ben diluita ma chiara, a fuoco, pur se in qualche passaggio "gridato" dagli attori delle scene di azione ai limiti della fisica e della dinamica si avverte qualche incertezza in gamma medio-bassa. Certo, vedere moto che con la ruota anteriore non dritta sollevano la ruota posteriore ti fa sorridere, mentre vederle volare a qualche metro di altezza ed atterrare incolumi fa domandare che razza di ammortizzatori e di sospensioni si siano utilizzati per queste scene, ma lo spettacolo viene prima di tutto e l'esagerazione viene perdonata quasi a livello inconscio. Eppure, non c'è nulla di più identificativo di un motore di moto per i diffusori anteriori, a patto che i fonici non sostituiscano, come spesso accade, il rumore originale con quello di altri preregistrati. Così accade che un monocilindrico a due tempi, con tanto di sbuffi bianchi di fumo, abbia il rumore di un bicilindrico a quattro tempi con lo scarico aperto... ma ormai ci siamo abituati! Un prodotto ben fatto, ben pensato per un utilizzo immediato, facile e divertente. La resa acustica è di buon livello, con la particolarità che, anche a livelli non proprio legali, la prestazione iniziale non scade in indurimenti tanto spiacevoli quanto frequenti in gamma alta. La timbrica abbastanza corretta, la buona dispersione e la tenuta in potenza del piccolo satellite, uniti alle dimensioni ridotte e all'aspetto simpatico, ne consentono immediatamente l'inserimento amichevole in ambiente, strappando qualche sorriso anche ai diffidenti e agli infedeli, che quasi subito si convertiranno alla visione assistita da un buon suono.

PRO

+ Design
+ Facile e divertente

CONTRO

- Qualche incertezza in gamma medio-bassa

PRESTAZIONI 8 SU 10

QUALITÀ/PREZZO 8 SU 10

JBL DSC 800

Il telecomando dell'apparecchio distribuito da Kenwood appare ergonomico e caratterizzato da uno spessore davvero esiguo.

SCHEDA TECNICA

TIPO
Sistema HT completo

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Potenza satelliti 5x35W, Subwoofer 100W, Compatibilità: DVD Video, CD Audio, CD-R/RW, MP3

DISTRIBUTORE
Kenwood Electornics Italia
Tel. 02/204821 - www.kenwood.it

PREZZO
1.400 Euro

Quando JBL rilascia un prodotto, c'è sempre una certa curiosità: la Casa americana ci ha infatti abituato a prodotti dotati di un certo "quid", che li rende per lo più ben riconoscibili. Questo sistema si presenta in una forma che è un classico per gli impianti Home Theater: una compatta unità di controllo, un subwoofer e 5 casse satellite. In questo caso abbiamo un diffusore per il canale centrale più grande degli altri satelliti, dato che adotta la ben conosciuta configurazione a doppio woofer con tweeter al centro; anche il sub appare più importante, dal punto di vista del volume, rispetto alla media.

Il lato frontale ospita una mostrina sulla quale si affaccia il condotto reflex ed un led che fa da luce spia. Questo particolare tradisce il fatto che il sub ospita l'elettronica, e neanche in modica quantità.

Ecco la zampata della Casa americana: tutti gli stadi finali sono ospitati nella cassa del sub, il cui pannello posteriore è occupato in gran parte da una alettatura "come si deve", ossia ben dimensionata e coerente con i dati di targa. La Casa dichiara, infatti, una potenza complessiva di 5 x 35 W RMS per i satelliti e 100 W RMS per il sub. Il resto del pannello è occupato dall'interruttore di accensione e dai terminali destinati a trasferire la potenza agli altoparlanti; i cavetti forniti a corredo del sistema hanno una spina polarizzata ed uno dei conduttori con la guaina contrassegnata, in modo da scongiurare il pericolo di cablaggi in controfase. Tutti i satelliti dispongono, poi, di piastrine con fori asolati che rendono facile il loro fissaggio al muro. Veniamo al "cervello" di tutto l'impianto, ossia il sintonizzatore/preamplificatore e lettore di CD e DVD identificato dalla sigla DSC 100 DVD. La sua sagoma snella (è alto meno di 8 cm) e l'assenza dei cavi per gli altoparlanti (che partono dal sub) ne facilitano grandemente l'inserimento nell'arredamento casalingo, così come l'estetica abbastanza sobria. Il pannello frontale è, infatti, scarsamente "presidiato", nel senso che presenta pochi pulsanti e comandi: movimento disco, selezione sorgente e casse, volume e poco altro. Il display non è particolarmente grande ma è abbastanza ricco di informazioni, mentre la presenza dell'uscita cuffia è sempre gradita. Tracciamo l'identikit di questo componente: il sintonizzatore ha due gamme d'onda, il player legge CD musicali, DVD e (udite, udite!) CD-R/RW contenenti file MP3 ed il preamplificatore dispone di un ingresso ed un'uscita audio. È possibile memorizzare fino a 40 stazioni radio ed il sintonizzatore dispone di una sezione RDS con indicazione del tipo di programma (PTY). L'apparecchio offre una versatilità che è possibi-

Il pannello posteriore del controller è molto pulito, dato che le uscite altoparlanti si prelevano dal retro del subwoofer. L'ingresso e l'uscita stereo consentono di costruire intorno al DSC 800 un sistema A/V abbastanza completo. Il telecomando, grazie ai tasti di forma e dimensioni differenziate, si rivela pratico da usare.

le sfruttare a pieno solo tramite il telecomando in dotazione, caratterizzato da uno spessore abbastanza ridotto.
Il compressore di dinamica, che si può inserire qualora si desideri ascoltare a basso volume senza perdere i passaggi di livello più debole, ha un intervento regolabile su nove livelli ed è possibile conoscere, tramite indicazioni sullo schermo, sia il tempo trascorso che quello rimanente per i capitoli ed i titoli dei DVD; per i CD le indicazioni si riferiscono al disco nel suo complesso.
La gestione dei dischi con file MP3 è molto efficace e riesce a sbrogliare anche quelli più complicati, adottando un approccio di tipo informatico. Si inserisce il disco e, dopo la necessaria esplorazione dello stesso, apparirà, sia sul display che sul televisore, il numero totale delle tracce contenute. La TV mostrerà, inoltre, le varie cartelle in esso contenute: evidenziandone una con i tasti di navigazione e selezionandola con "Enter" si riuscirà ad aprirla e ad accedere ai file o alle altre cartelle annidate in essa; la pressione del tasto Return consente di tornare immediatamente alla scelta del disco.
È possibile, poi, programmare lo spegnimento automatico con la funzione Sleep, e andare avanti frame per frame con il tastino Step.
Uno sguardo, per finire, alle connessioni, tutte concentrate nel pannello posteriore. Il video è prelevabile sia tramite SCART che MiniDin (per il segnale S-Video), che tramite una presa RCA (per il segnale videocomposito); via software è poi possibile catturare il segnale RGB dalla SCART. L'ingresso e l'uscita audio sono implementati tramite connettori RCA, mentre il segnale per i vari canali viene prelevato, già decodificato, da un connettore multipolare dedicato. Le prese per le antenne radio completano, poi, il layout di questo pannello, nascosto alla vista ma essenziale per il funzionamento dell'insieme.
Installare il sistema JBL è abbastanza semplice, anche se i cavi per i tre altoparlanti frontali possono risultare un po' corti. Poco male, dato che i cavi non "nascono" direttamente dalle casse ma si connettono ad esse tramite dei morsetti a vite, consentendone così un facile prolungamento.
Le spinette polarizzate nelle quali si innestano i cavi degli altoparlanti si sono rivelate pratiche così come immediato è stato il collegamento fra il lettore (la mente) ed il sub amplificato (il braccio), implementato tramite un unico cavo.
Siamo ora in condizione di dare fuoco alle polveri, ossia di accendere il sistema ed inserire un DVD. Il suono appare subito ampio e avvolgente, con una riserva dinamica in grado di rendere bene anche gli effetti speciali più esplosivi ed intricati: gli amplificatori contenuti nel sub hanno evidentemente una certa "consistenza". Anche l'ascolto di CD musicali dà buoni risultati, restituendo un suono timbricamente corretto e dotato di contrasto dinamico e ricostruzione della scena sonora di buon livello. La versatilità è di buon livello ed il telecomando è facile da utilizzare. Il lettore di DVD è all'altezza del resto, generando immagini di qualità e in grado di mostrare i limiti di alcune incisioni non troppo curate.
Le conclusioni sono abbastanza semplici da trarre: il DSC 800 è un sistema che consente al neofita di entrare nel mondo dell'Home Theater ad un livello di qualità già buono ed è in grado di seguirlo nell'evoluzione delle sue esigenze, dato che l'amplificatore di bordo può pilotare anche diffusori di un certo impegno; la presenza di ingressi e uscite ausiliarie consente, poi, una facile espansione del sistema.

PRO
+ Buona tenuta in potenza
+ Facilità d'installazione
+ Legge MP3

CONTRO
- Cavetteria un po' corta

PRESTAZIONI 8 SU 10

QUALITÀ/PREZZO 8 SU 10

SONY DAV-S400

SCHEDA TECNICA

TIPO
Sistema HT completo

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Potenza satelliti 5x40W, Subwoofer 100W, Compatibilità: DVD Video, CD Audio, SACD, CD-R/RW

DISTRIBUTORE
Sony Italia
Tel. 02/618381 - www.sony.it

PREZZO
599 Euro

Vedere bene un bel film, nella pienezza della sua colonna sonora multicanale, godersi un gioco al massimo dei sui effetti stando comodamente seduti nel salotto di casa: tutto questo è una missione impossibile? Questo compatto sistema Sony, facile da usare e da collegare, non rinuncia ad alcuni fra i più gustosi frutti della moderna tecnologia.
Il sistema verte su un lettore/sintoamplificatore/decoder Dolby Digital/DTS che alimenta un insieme di diffusori acustici. Sono almeno due gli elementi che caratterizzano questo prodotto: la compatibilità con il Super Audio CD e l'amplificazione digitale che, permettendo un migliore rendimento, minimizza la dissipazione del calore consentendo così di compattare il contenitore a parità di potenza erogata. Il SACD, come familiarmente viene chiamato questo formato, è nato principalmente su iniziativa di Sony, coadiuvata da Philips. Il tipo di codifica adottata è molto diversa rispetto al CD Audio, dato che vengono impiegati singoli bit invece delle parole digitali di 16 bit proprie del CD. L'informazione trasportata è comunque superiore, dato che la frequenza di campionamento, pari a circa 2,2 MHz, è 50 volte più elevata rispetto ai 44,1 kHz del CD Audio. Il lettore del DAV-S400 è, ovviamente, compatibile sia con i CD (audio e video) che con i DVD. Le dimensioni dell'imballo, abbastanza contenute, fanno già presagire la compattezza del tutto: l'unità centrale, dalla pianta alquanto "quadrotta" (35,5 x 37,8 cm), è alta solo 7 cm, mentre i satelliti sono dei cubettini che misurano 9,7 x 10 x 10,5 cm. Il subwoofer, energizzato da un cono da 20 cm di diametro, è allineato in bass reflex e ha, come imposto dal suo compito, dimensioni alquanto maggiori: è largo 16 cm ed è alto e profondo 35,5. I satelliti, anch'essi in bass reflex, adottano invece un cono da 8 cm a gamma intera. Il cuore dell'impianto, ossia l'unità di controllo, si presenta in una veste estetica alquanto d'effetto, con la finestra del display ed il pannellino di finitura del vassoio di caricamento dei dischi rifiniti con plexiglas fumé. Sulla destra c'è la prominente manopola del volume, mentre i pulsanti di comando (movimento del disco, modo di funzionamento, Sound Field Selection, uscita cuffia ed altri) sono sistemati sia sul frontale che su una porzione obliqua del coperchio superiore. Il pannello posteriore è abbastanza movimentato: oltre ai necessari cordoni di rete e prese d'antenna per FM e AM, abbiamo diversi ingressi e uscite. La prima categoria annovera due ingressi audio, uno dei quali nella doppia versione analogica e digitale (ottica), mentre la seconda ne prevede una audio ed una video (solo videocomposito), oltre alle sei di potenza destinate agli altoparlanti.
Il collegamento di questi ultimi è facilitato da un codice di colori: questi sono riportati in prossi-

Il telecomando Sony è leggermente abbombato nella parte posteriore e piuttosto lungo rispetto alla media.

Le uscite per i diffusori, identificate con colori diversi, permettono un cablaggio a prova di errore. Ingressi ed uscite a livello linea consentono di espandere facilmente il sistema.

mità delle prese (sull'amplificatore), sulle spinette polarizzate con le quali sono terminati i cavi di collegamento e anche sul retro dei diffusori. Il sistema, oltre che a prova d'errore, è pratico e veloce nell'installazione: i cavi forniti sono molto lunghi ed il collegamento ai diffusori, grazie a dei minuscoli morsetti a molla, è velocissimo (le estremità dei cavi sono già spellate e stagnate!).

Questo sistema nasce sicuramente per essere messo in funzione facilmente e rapidamente anche da un utilizzatore poco esperto; chi volesse sfruttarne al massimo le potenzialità potrà comunque operare una messa a punto più fine. È possibile, infatti, impostare il sistema in modo da tenere conto della distanza dei diffusori dal punto d'ascolto (ossia allinearli temporalmente) separatamente per il centrale, il fronte anteriore e quello posteriore. Possiamo anche comunicare al DSP del sistema che i diffusori posteriori sono messi ad una certa altezza e sono sistemati in posizione laterale piuttosto che dietro all'ascoltatore. Anche il bilanciamento destro/sinistro è definibile finemente, sia per i canali anteriori che posteriori, così come il livello relativo dei vari satelliti e del sub, rispetto al sistema anteriore. Ogni pressione del tasto Sound Field, commuta circolarmente, i diversi tipi di campo sonoro; quelli chiamati C.S. EX A, B o C riproducono l'audio degli studi di missaggio Sony Pictures Entertainment (!) e simulano, a partire dai 2 sistemi di altoparlanti posteriori, l'effetto di ben 5 altri diffusori. Molto pratica è poi la modalità A.F.D. (Auto Format Decoding) impostando la quale si delega al sistema il riconoscimento del formato del segnale e l'attivazione del giusto algoritmo di decodifica; sono comunque a disposizione numerosi ambienti simulati (jazz club, live house ed altri ancora).

Il sistema è in grado di fornire, sia tramite display che con visualizzazione su schermo, un gran numero informazioni, variamente combinate, su titoli (il DAV-S 400 è compatibile con i CD-TEXT), tempo trascorso o rimanente, oltre che poter visualizzare il bitrate sia delle informazioni audio che video. Una piccola e interessante opzione è quella che consente di visualizzare, durante l'arresto o la riproduzione di un CD, la sua copertina, se memorizzata nello stesso. Questo sistema, pensato essenzialmente per fornire immagini e suono multicanale, si candida anche al ruolo di impianto sonoro per la vostra console preferita, avendo due ingressi ed un'uscita audio.

Il tuner dispone di RDS, memorizza 20 stazioni nella gamma FM e 10 per le AM e consente di assegnare dei nomi alle stazioni, permettendo così una rapida identificazione sia delle stazioni non RDS che di quelle che trasmettono nella gamma AM.

L'amplificatore ha dei dati di targa interessanti: il manuale d'uso parla infatti di 40 W per canale su 6 ohm più uno stadio da 100 W su 3 ohm per il subwoofer, notoriamente più avido di potenza.

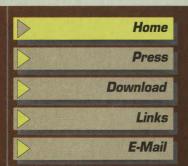
Una volta installato e acceso il sistema ha rispettato le promesse: la messa in funzione è stata semplice ed il risultato finale soddisfacente, fatti salvi i limiti fisici che un sistema così compatto non poteva non avere.

Le possibilità di espansione sono discrete, vista sia la dotazione di ingressi ed uscite che la potenza nominale (volendo usare altri sistemi di altoparlanti): ci sarebbe piaciuto avere un'altra uscita video oltre a quella in videocomposito. In fondo l'RGB viaggia tranquillamente su SCART...

PRO
- + Compatibile SACD
- + Facilità d'installazione
- + Facilità d'uso

CONTRO
- - Manca presa SCART

PRESTAZIONI 7 su 10

QUALITÀ/PREZZO 8 su 10

di Massimiliano De Ruvo e Giuseppe Nigro

[Clomax Dominion]

Link

www.clomax.it

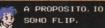
Parola d'ordine: localizzazione!

Il mese passato ci ci siamo occupati dell'RPG Maker 2000, il miglior software per sviluppare RPG "fatti in casa", anche stavolta rimaniamo in campo di Japan-RPG e soci (ma non solo), spostando l'attenzione di voi lettori sull'interessante e utilissimo fenomeno delle traduzioni in lingua "comprensibile" dei videogames del passato recente.

Traduzioni "underground"

Il fenomeno di tradurre gli ideogrammi giapponesi di alcuni videogames nella più comprensibile lingua inglese o, meglio ancora, in italiano, interessa tutti quei titoli mai esportati ufficialmente dal Giappone e, per questo, mai tradotti in una lingua a noi comprensibile. Di solito si tratta di giochi per console quali Nes, Game Boy, Megadrive ma soprattutto Super Nintendo, ma non mancano, ultimamente, numerosi casi di titoli usciti pochi anni fa su PSX e PC. Gruppi di appassionati, giocatori solitari, ragazzi universitari alle prese con le lingue orientali, hanno deciso di mettere a disposizione della comunità virtuale, vere e proprie traduzioni scaricabili da numerosi e ben forniti siti. Attenzione: il download della traduzione avviene sotto forma di patch (solitamente in formato ips), che andrà poi "installata" nell'immagine della rom che possediamo. Tra i numerosi progetti e gli utilissimi lavori in corso, vale la pena ricordare la localizzazione italiana di Super Mario RPG per SNES, il bellissimo Vagrant Story per PSX e la serie di Zelda, dal Super Nintendo sino al Ninetndo 64. Grazie ai frequenti tutorials disponibili sui siti, potremo addirittura imparare a tradurre noi stessi le roms che preferiamo! Inoltre, per merito dei numerosi translation group (uno su tutti, DeJap), possiamo giocare (e soprattutto capire) titoli che, altrimenti, sarebbero rimasti sconosciuti a noi occidentali (vi assicuriamo che sarebbe stato un vero peccato!). Avete mai sentito parlare di Arabian Knights, Bahamot Lagoon o Chaos Seed? Se la risposta è no, sappiate che si tratta di tre splendidi RPG per Super Nintendo che ora possiamo gustarci pienamente, a patto di possedere un emulatore come Zsnes o Snes9x e di cancellarle entro 24 ore. Oltre all'italiano, in rete si trovano traduzioni sviluppate in numerose lingue tra cui francese, tedesco, spagnolo, portoghese e svedese. Anche da noi la "traslation mania" si è regolarmente diffusa e siti di riferimento come Sadnes City (***www.sadnes.emuita.it***), Clomax Dominion (***www.clomax.emuita.it***) e TraduGames (***www.tradugames.3000.it***) si occupano di localizzare in maniera estremamente pignola i giochi più famosi nella nostra lingua madre. Sono un esempio le versioni in italiano di RPG come Final Fantasy VI, Chrono Trigger o Secret of Mana. Seguendo i link che trovate molto spesso all'interno degli stessi siti (primo fra tutti Clomax Dominion, che li ha divisi per lingua), scoprirete che non sono soltanto le avventure e i giochi di ruolo ad essere oggetto di traduzione da parte dei giocatori. Sono presenti, infatti, molte patches dedicate a giochi d'a-

[Sadnes City]

Link
www.sadnes.emuita.it

[TraduGames]

Link
http://digilander.libero.it/transmat/novita.htm

[Animanga Translation]

Link
http://translation.animanga.org

"Vi avevo detto di non girovagare... Lo dico sempre io, le donne d'oggi..."

zione per diverse piattaforme, un tempo disponibili soltanto in lingua giapponese. Tra le tante, è facile reperire le localizzazioni occidentali di Splatter House 3 e Comix Zoneper Sega Megadrive, Tobal N.2 per PSX (in inglese) e Ridge Racer, ancora per PSX. Altro caso emblematico riguarda il recente Ultima IX Ascension, un prodotto recente mai tradotto in lingua italiana. Dobbiamo ringraziare i volenterosi U9 Project Italia (***www.multiplayer.it/U9projectITA.It***) se oggi è possibile comprendere al meglio dialoghi e trama nella nostra lingua. Molto presto, anche Morrowind di Ubi Soft subirà la stessa (fortunata) sorte. Quanti non si "scandalizzano" di giocare i vecchi RPG in 2D o quanti si sono semplicemente annoiati dei soliti (e anche pochi) RPG di nuova generazione, spesso tutto fumo e niente arrosto, avranno ora di che divertirsi e, vista anche la quantità di giochi a loro disposizione, potranno farlo per lungo tempo!

[The Whirlpool]

www.donut.parodius.com

Attualmente è il miglior sito che dà informazioni sui progressi delle traduzioni dal giapponese all'inglese. Ad un primo impatto si presenta graficamente scarno, ma la semplicità e la rapidità di navigazione risollevano ampiamente il giudizio globale. In quanto ai contenuti, The Whirlpool offre un'enorme numero di traduzioni per tutte le consoles nonché una sezione con aggiornatissime news sul mondo della programmazione in generale. Per chi volesse scambiare due chiacchiere tra "patiti", c'è un frequentatissimo forum e, infine, una sezione dedicata alle indispensabili FAQ (Frequently asked questions). Proprio la puntualità con cui viene aggiornato e la ricchezza di contenuti ne fanno uno dei migliori siti del genere.

La sua pecca maggiore potrebbe essere costituita dal solo inglese come lingua disponibile, ma non dovreste aver problemi se avete giocato RPG storici come FFVII (la versione Pal era in lingua anglosassone)!

★★★★★★★★★

Uno dei siti più aggiornati e completi per quanto riguarda il fenomeno delle localizzazioni videoludiche "underground".

Cless:
Padre, mi hai chiamato?

Le Origini Del Videogioco

a cura di Daniele Bertocci [redtocci@virgilio.it]

ta- ppi ione edere on la a in non si te all'a- ture, che lla classi- è debole: durante gli po scialbi. Il riconoscibile, tomeno inop- sul ring. Per il n vengono rap- ti. Il punto forte e sviluppato da à. I controlli pos- ll'inizio, dato l'uso sinistra sia per i schivate, ma, dopo droneggiare il siste- ddisfazioni. Gli incon- ulativi, sia per quanto r il sistema dei punti, il ti messi a segno (nien- nble, anche se esistono eciali assimilabili strada uno story mode molto ombattimenti in sequenza, RO all'incontro per il titolo molto ben bilanciata, senza per gli allenamenti) e una r due giocatori. La longevità e sono una quarantina i pugili da e' arricchita dalla modalita'

Da sinistra verso destra, potete ammirare le schermate di Freeway, Dragster e Checkers. Anche se la grafica al giorno d'oggi può apparire datata e, per certi versi, ingenua, state certi che all'epoca non si era ancora visto qualcosa di così dettagliato e realistico.

Activision: innovazione ludica

Come già affermato il mese passato, dopo l'arrivo di Ray Kassar alla guida di Atari, ci fu una profonda rottura tra i vertici: quattro, tra i migliori artisti dell'epoca (Crane, Miller, Whitehead e Kaplan), decisero di fondare una società dedita allo sviluppo di videogiochi; ciò che oggi definiamo software house.

La gestione fu affidata ad un brillante stratega, Ley, già dirigente per conto di numerose società di incisione discografica. L'idea era quella di sfruttare un parco console già avviato e potenziare l'offerta di giochi, al fine di aumentare drasticamente il numero di unità installate. Per essere più chiari, il concetto era quello di sviluppare videogames, in modo da attirare più persone a comprare console, per poter poi vendere un maggior numero di cartucce, dato l'aumento delle macchine installate.

Un precedente c'era già stato in America, nel 1954, anno in cui RCA mise in commercio il 45 giri: inizialmente RCA produceva sia lettori che supporti, mentre pian piano, l'industria andava dividendosi tra produttori di hardware (il giradischi) e di software (la musica). A dire la verità, secondo i migliori interpreti di costume, il boom di vendite dei 45 giri si ebbe grazie alla nascita di un fenomeno conosciuto col nome di Rock'n Roll, che avvicinò i giovani alla musica, e (vista l'assenza di sistemi di copiatura) al mercato dei dischi in vinile.

Il genio produttivo dei quattro, unito alla libertà di espressione che godevano all'interno di una società di loro proprietà, portò alla commercializzazione di una linea di nuovi titoli proposti da Activision per il VCS, che fece diventare improvvisamente vecchi tutti quelli prodotti sino a quel momento. Meritevoli di citazione i primi successi, Dragster, Checkers, Freeway e l'incredibile Ice hockey che furono decisamente delle rivoluzioni.

Se Dragster introdusse per la prima volta la possibilità di effettuare partite in serie senza dover spegnere e riaccendere la console, l'hockey di Alan Miller ebbe l'effetto di un uragano. Vediamo perché...

La leggenda narra che il geniale programmatore stesse guardando una partita in TV quando, all'improvviso, realizzò come una simulazione per essere davvero credibile, dovesse prevedere l'interazione tra più giocatori. Aggirando i limiti tecnologici dell'epoca, Ice Hokey, fu il primo gioco a prevedere interazione tra ben quattro giocatori, antico precursore del multiplayer game.

Ad Activision si devono però altre novità: per prima cosa all'accensione della console, questa proponeva il logo della software house, (al posto del logo Atari), inoltre il "package" del gioco era ricco, molto bello da vedere, e prevedeva nelle ultime pagine del manuale le foto ed alcuni commenti dei programmatori. Atari accusò un colpo molto forte sul piano dell'immagine che causò una vera "emorragia di cervelli". Nel giro di pochissimi anni, infatti, nacquero e morirono centinaia di software house, tutte rigorosamente fondate da una ristrettissima cerchia di programmatori, spesso prive dei finanziamenti necessari.

La vicenda che però diede il là a questa proliferazione, fu la causa intentata da Atari contro Activision per plagio e violazione del diritto di copyright. Atari perse una causa milionaria, lasciando via libera ad Activision di fatturare, al suo primo anno, 65 milioni di dollari.

La situazione anche se estremamente negativa per Atari, diede una sferzata davvero poderosa al mondo dei videogiochi: spesso per far giungere prima un prodotto sul mercato, questo subiva fasi di debugging e QC (Quality Control) affrettate, tanto da inficiare notevolmente sulla qualità finale. Atari cercò in un primo momento di migliorare questo aspetto produttivo e di portare un avvicinamento ulteriore tra la console e i coin-op.

Questi ultimi, infatti, avevano beneficiato di sviluppi continui, tali da portare il gap tra loro e le macchine da casa ad un livello incredibile. Il limite di memoria del VCS 4 Kb (!) andava ormai stretto a quasi tutti i videogames. Il vero colpo di genio (prima della sostituzione del VCS con 5200), fu l'utilizzazione di una sofisticata tecnica, chiamata Bank Switing, che permetteva di sfruttar due Rom da 4Kb l'una, alternandole a una velocità tale che non si notasse differenze sullo schermo.

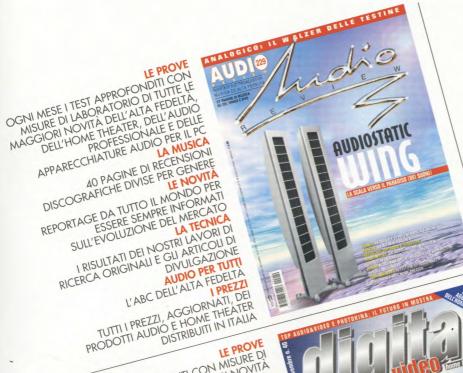
Prima di raggiungere una to uguaglianza tra coin-op e con dovrà ancora passare molto te almeno finché non giungere narrarvi la meravigliosa avven SNK e del suo Neo Geo.

Ice Hockey, ideato e sviluppato da Miller, rivoluzionò il concetto di videogioco multiplayer, dando origine ad una serie di titoli che avrebbero sfruttato sempre più questa possibilità.

I titoli prodotti da Activision seppero valorizzare al meglio Atari 2600 e fecero in modo di allargarne la base installata.

Una serata con Neural

Via della Bufalotta 374/F - 00139 Roma

le nostre pubblicazioni vi aspettano in edicola

LE PROVE
OGNI MESE I TEST APPROFONDITI CON MISURE DI LABORATORIO DI TUTTE LE MAGGIORI NOVITÀ DELL'ALTA FEDELTÀ, DELL'HOME THEATER, DELL'AUDIO PROFESSIONALE E DELLE APPARECCHIATURE AUDIO PER IL PC

LA MUSICA
40 PAGINE DI RECENSIONI DISCOGRAFICHE DIVISE PER GENERE

LE NOVITÀ
REPORTAGE DA TUTTO IL MONDO PER ESSERE SEMPRE INFORMATI SULL'EVOLUZIONE DEL MERCATO

LA TECNICA
I RISULTATI DEI NOSTRI LAVORI DI RICERCA ORIGINALI E GLI ARTICOLI DI DIVULGAZIONE

AUDIO PER TUTTI
L'ABC DELL'ALTA FEDELTÀ

I PREZZI
TUTTI I PREZZI, AGGIORNATI, DEI PRODOTTI AUDIO E HOME THEATER DISTRIBUITI IN ITALIA

LE PROVE
OGNI MESE I TEST APPROFONDITI CON MISURE DI LABORATORIO DI TUTTE LE MAGGIORI NOVITÀ DELL'HOME THEATER, DEL VIDEO CREATIVO, DELL'HOME AUTOMATION E DEL "VIDEO-PC"

IL CINEMA
48 PAGINE DI RECENSIONI DI FILM IN DVD CON LE VALUTAZIONI TECNICHE ED ARTISTICHE

LE NOVITÀ
REPORTAGE DA TUTTO IL MONDO PER ESSERE SEMPRE INFORMATI SULL'EVOLUZIONE DEL MERCATO

LA TECNICA
I RISULTATI DEI NOSTRI LAVORI DI RICERCA ORIGINALI NEL CAMPO AUDIO ED IN QUELLO VIDEO

ULTRA DIGITAL
IL CINEMA IN CASA SENZA COMPROMESSI

I PREZZI
TUTTI PREZZI AGGIORNATI DELL'HOME THEATER E DEL VIDEO

LE SCELTE DEL DIRETTORE
I MIGLIORI 5 PRODOTTI, PER OGNI CATEGORIA, SELEZIONATI PERSONALMENTE DAL DIRETTORE

LE PROVE DI:
AUTORADIO, AMPLIFICATORI, ALTOPARLANTI, SISTEMI DI NAVIGAZIONE SATELLITARE, ...

IL SALTO DI QUALITÀ
ANALISI E PROPOSTE PER MIGLIORARE L'IMPIANTO DI SERIE

LE SOLUZIONI
LE IDEE CHE RISOLVONO I PROBLEMI DI INSTALLAZIONE

LE INSTALLAZIONI
GLI IMPIANTI REALIZZATI DA PROFESSIONISTI E AMATORI

I CENTRI DI INSTALLAZIONE
GLI SPECIALISTI DELL'ALTA FEDELTÀ

LA MUSICA
I MIGLIORI CD PER L'ASCOLTO IN AUTO (E IN CASA)